

Nº 3
P.V.P. 350 Ptas
MAPAS Y TRUCOS DE LOS VIDEOJUEGOS NINTENDO
SUPER
XS
SUPER NES
• JURASSIC PARK
NES
ALIEN³
• ALIEN
• ULTIMATE STUNTMAN
GAME BOY
• ZELDA
BUBSY
LA SOLUCION COMPLETA
REVIEWS
GOOF TROOP
DARWING DUCK
ZELDA
SUPER MAPA EN 20 PAGINAS
00003

Nº 3 Enero 1994



SUPER XS es una publicación de Avantgarde Publicaciones, S.L.

Director General:
Josep Lobo Rodríguez

Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruiz

Editora:
Teresa Gumá Andreu

Director:
Jorge L. Hernández

Redacción:
Equipo Agua Massmedia

Coordinador Editorial:
J. Lázaro

Diseño:
Ivan Margot

Autoedición:
Mario Ruiz, Gemma Díaz

Director de Producción:
Ramón Pérez

Producción Gráfica:
Artibox (Barcelona)

Administración:
Cristina Meseguer

Redacción y administración:
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona
Tel. (93) 218.78.31 - Fax (93) 218.76.34

Publicidad:
Elegebe Marketing
Avda. de Daroca, 29, 2ª
28017 Madrid
Tel. (91) 326 62 30

Pedidos y suscripciones:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578.03.75 - Fax (91) 575.26.71

Distribución:
G + J, S.A.
Marqués de Villamagna, 4
28001 Madrid

Impresión:
Avenida Gráfica

Depósito Legal: B-28958-93

SUMARIO

¡Y YA VAN TRES!

Bueno, dicen que no hay dos sin tres, y en nuestro caso es cierto. Ya estamos en el tercer número de Super XS y esperamos estar con vosotros en muchos números más. La principal sorpresa este mes es la nueva sección de Reviews que estrenamos y que tiene como objetivo adelantaros algo de información sobre los mejores cartuchos del momento. Evidentemente, en próximos números Super XS os traerá los mapas y las soluciones de esos cartuchos pero por ahora... que se os vaya abriendo el apetito.

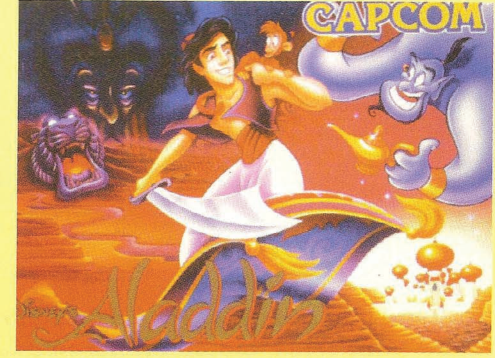
Como ya os adelantábamos en el número anterior, también tenemos las guías completas de algunos de los juegos más vendidos actualmente: Jurassic Park, Alien 3... pero para otras versiones, claro. Esta vez, el Doctor Grant se verá las caras con los dinosaurios en la SuperNES, mientras que Ripley hará lo propio en la NES. Y como "guinda", el súper mapa de Zelda para Game Boy, quizás el mejor cartucho que se haya visto en la portátil de Nintendo.

Pero ahí no acaba todo... Tenemos soluciones para Bubsy y Ultimate Stuntman, trucos y códigos para un montón de cartuchos, respuestas a cartas desesperadas, noticias, concursos en los que podrás ganar estupendos premios... Super XS lo tiene todo.

¡Y el mes que viene, más!

NOTICIAS

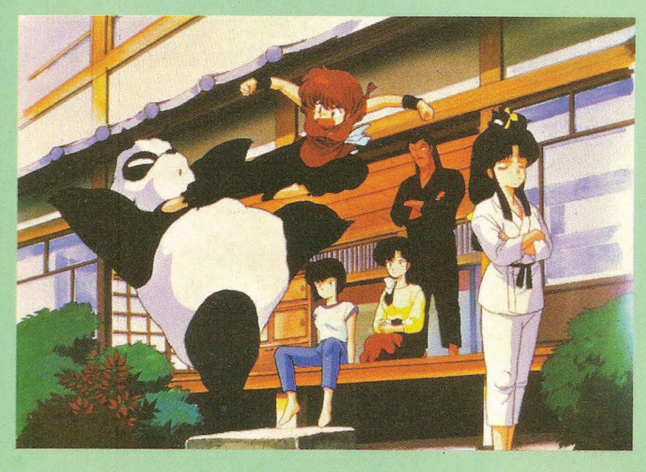
UNA LAMPARA, UN GENIO, UNA PRINCESA Y... UN HÉROE



Si tuvieras una lámpara y esa lámpara estuviese habitada por un genio genial, ¿qué pedirías? Por supuesto, un increíble juego de magia y aventuras en versión Super NES. Pues bien, Disney, Capcom y Nintendo han hecho realidad este deseo. Acaba de salir al mercado el cartucho Aladdin que llenará tu consola de maravillas.

El juego más esperado de este final de año es quizá también uno de los mejores. Tan bueno que en ocasiones parece que estamos viendo la película de dibujos animados en lugar de jugar con una videoconsola. La "culpa" la tienen los grafistas y programadores de Capcom que han conseguido mantener la magia que impregna todas las películas de Disney en esta adaptación.

Una fabulosa animación de los personajes, unos gráficos espectaculares, la gran jugabilidad del cartucho, el ambiente de cuento de las 1.001 Noches, la buena resolución de los scrollings y la inclusión de la "oscarizada" banda sonora del film hacen de este juego uno de los más apetecibles del mercado. Un sólo pero: sus ocho fases se quedan un poco cortas para lo que se espera del juego.



HÉROE O HEROINA, ¿QUÉ MAS DA?

Un extraño individuo es el protagonista de este nuevo cartucho recién llegado de Japón. Decimos extraño individuo porque no se puede hablar de él como de un chico o una chica ya que es ambas cosas a la vez. El que actúe como hombre o como mujer depende de si toca el agua en sus evoluciones.

Vayamos por partes. Ranma 1/2 es, en primer lugar un juego de lucha que llega a nuestras consolas como mezcla de los dos capítulos que originalmente se pusieron a la venta en Japón. Así pues 1/2 no significa medio sino uno más dos. El personaje principal, Ranma puede adoptar el sexo que desee ya que cuando era sólo un chico se cayó en un arroyo mágico (sí, como Obelix en la marmita).

La lucha tiene su origen en la oferta del director del colegio de Ranma. "Si le das un escarmiento a Pantyhose (el matón del cole), te apruebo el curso sin exámenes", dijo. Ranma no se lo pensó dos veces y se fue a por Pantyhose, pero por el camino tendrá que enfrentarse a nueve compañeros que recibieron la misma propuesta. En resumen un nuevo juego de lucha que destaca por su originalidad y por lo divertido de sus animaciones, sin dejar de ser un excelente beat-them-up.



EL ESPACIO, LA ULTIMA FRONTERA

Para los "trekkies" más empedernidos y para los simples aficionados a las aventuras espaciales, Arcadia presenta en nuestro país la versión para Game Boy de un apasionante juego de estrategia y combate espacial: Star Trek: The Next Generation.
Basado en la serie de televisión, el juego te sumerge en una sesión de entrenamiento en la que tendrás que adoptar el papel del capitán Jean Luc Picard y dirigir la nave Enterprise en sus misiones (más de 100) de exploración del universo hasta llegar donde nadie ha llegado jamás. En tu viaje encontrarás a los clásicos enemigos de la Federación, los romulanos y los ferengi, pero contarás con la ayuda de la plana mayor de la mejor nave espacial de la historia: Ryker, el androide Data, LaForge, el klingon Worf y O'Brian. Lástima que la Game Boy no tenga colores, porque los gráficos y las digitalizaciones son espectaculares.

LAS TRAVESURAS DE UN CHICO CORRIENTE

Erase un chico a un tirachinas pegado, érase un travieso incorregible, ..., érase Daniel, conocido en el universo consolero como Dennis The Menace.
Ya está disponible la versión para Super Nintendo de este juego en el que se recogen las aventuras de este muchacho en su intento de congraciarse con su vecino, el Sr. Wilson.

Para ello tendrá que recuperar una valiosa colección de monedas robada por el malvado Switchblade Sam.
Diecisiete niveles de juego en el modo fácil y seis en el difícil tendrá que atravesar Dennis para conseguir su propósito.
Para luchar contra los secuaces de Sam cuenta con su inseparable tirachinas, su yo-yo, su pistola de agua y otros objetos que recogerá en su avance. Los escenarios de su odisea son realmente buenos y te transportarán hasta bosques misteriosos, sucias alcantarillas, laberintos, etc. La música, el scroll y las animaciones constituyen un punto más a su favor a la hora de divertirse con este cartucho.



LA NAVIDAD MAS JUGONA DE NINTENDO

Los poseedores de consolas Nintendo estarán de enhorabuena estas Navidades. La reciente instalación de la filial de esta compañía en nuestro país ha tenido como principal consecuencia que las presentaciones y lanzamientos de la última parte del año se hayan sucedido a un ritmo desenfrenado.
Durante los dos o tres últimos meses (y todavía ahora) se ha sucedido un aluvión de cartuchos procedentes de Nintendo para sus consolas Game Boy y Super NES. Además (y saliéndose un poco de la política comercial de la compañía), Nintendo España presenta una sensacional oferta en forma de "pack" que incluye la consola de 16 bits y los cuatro juegos del cartucho Super Mario All Stars.
Los juegos más importantes que esta firma recomienda para las Navidades son tan variados como entretenidos y tocan casi todas las modalidades de videojuegos. Baste citar a modo ejemplo los títulos Yoshi's Cookie, Super Mario Kart (ya examinado en el número pasado de Super XS), Kirby's Dreamland, Mickey Mouse Dangerous Chase, Top Rank Tennis, Street Fighter II Turbo, Super Mario Land 2, Bubsy y el alucinante Starwing con su chip FX.



ALIEN ATERRIZA EN ESPAÑA

Ya no es necesario adquirir la versión Super NES de Alien 3 de importación, ya que Acclaim se ha decidido por fin a lanzarla con todo el apoyo necesario en nuestro país. Los más aficionados a las aventuras de la teniente Ripley y su eterno enemigo/a, el monstruo procedente de las estrellas, cuyo único objetivo es perpetuar su especie a costa de lo que sea, ya conocen sobradamente el contenido del cartucho (ver Super XS 2 para la solución completa).
Sin embargo, quienes hayan esperado a que el lanzamiento se hiciese oficial, deben saber que, en esta ocasión, Alien es el triple de peligroso, que la acción se desarrolla en un lejano planeta prisión, que Ripley es la única que puede detenerlo, que la acción es el componente fundamental del juego, que hay 6 niveles con 6, 7 u 8 misiones en cada una, que Ripley tiene más armas que Rambo III, que... Así que, ya lo sabéis, Alien 3 ya está oficialmente en el mercado español.

MARAVILLAS DEL LEJANO ORIENTE

¡Por fin ya está aquí! La versión NES de Prince of Persia ya se ha presentado en las tiendas españolas. Como casi todos vosotros sabéis ya, este juego narra las aventuras de un joven en busca de la princesa de sus sueños.
Por supuesto, están las habituales escenas de lucha con los secuaces del malvado que tiene retenida a su amada, pero la acción es mucho más que eso, ya que nuestro arrojado héroe también tendrá que superar numerosos obstáculos en la búsqueda y eludir peligrosas trampas que acabarán con él si no es lo suficientemente hábil para superarlas. Unos buenos gráficos y una pegadiza música junto a una excelente animación del personaje central son los puntos fuertes de este cartucho para la 8 bits de Nintendo.

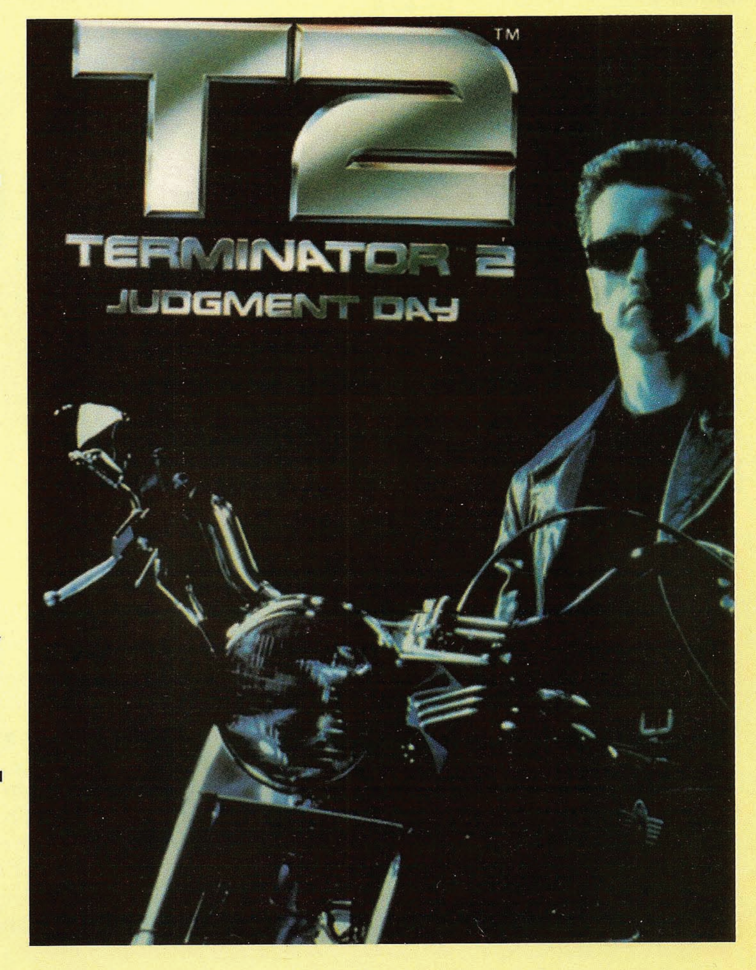
NO PROBLEM, BABY

El día del juicio final está a punto de llegar. Agosto de 1997 es la fecha para el holocausto final que acabará con la civilización humana tal y como hoy la conocemos.
El motivo, una guerra nuclear que acabará con tres cuartos de la población mundial.

El responsable, el sistema informático Cyberdine que controla todos los resortes del poder y la economía. Hace unos años, Sarah Connor consiguió conjurar la amenaza cibernética que se cernía sobre su hijo John, futuro líder de la resistencia humana contra el dominio de las máquinas. Hoy, en T2: The Judgement Day, un nuevo Terminator más nuevo y mortal sigue los pasos de John Connor.

El juego se presenta desde el punto de vista del T-800 enviado para proteger la vida del importante muchacho contra los esfuerzos que el T-1000 hará por destruirlo.

Las mejores fases de la película están recogidas en un cartucho en el que la acción es la protagonista principal.



EL MAYOR ESPECTACULO DEL MUNDO

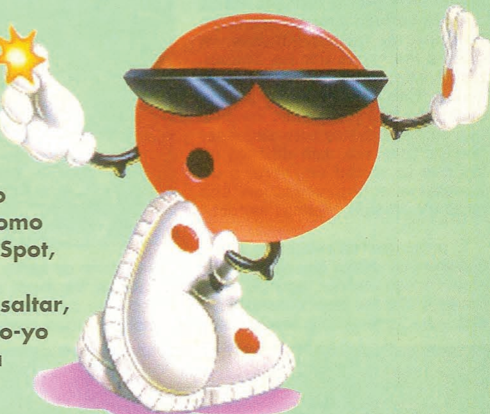
Bien, pues ya tenemos aquí un nuevo juego de lucha. Pero ahora se trata de un tipo de pelea un poco más teatral y, desde luego mucho menos sangrienta de lo que últimamente es habitual en los videojuegos. Hablamos de WWF Royal Rumble una simulación deportiva de lucha libre en la que pueden participar uno o dos jugadores, en el papel de cualquiera de las doce estrellas de este deporte recogidas en el cartucho. Hay cuatro niveles de dificultad y hasta 10 subniveles.
Cada luchador intentará por todos los medios deshacerse de sus enemigos empleando para ello los movimientos a su alcance, incluyendo aquellos que se suelen catalogar como trucos sucios. Y todo ello en cuatro modos diferentes de juego: uno contra uno, equipos dobles, equipos triples y Royal Rumble.
Acclaim ha presentado este juego en versiones para NES y Super NES.

MAIL VXC ABRE DOS NUEVAS TIENDAS

Dos nuevas tiendas se suman a la amplia cadena de venta por correo de Mail VxC. Esta compañía ha crecido en los últimos años desde ser una tienda en Madrid, que ofrecía a sus clientes la oportunidad de comprar por medio del correo, hasta ser una amplia red que abarca todo el territorio nacional y que ya cuenta, después de las dos últimas incorporaciones, con 14 tiendas distribuidas por toda España.
Los nuevos establecimientos se han situado en Alicante y en San Sebastián, de forma que la cobertura para esas zonas queda bastante reforzada. Mail VxC ya estaba presente en todo el país, ya que sus entregas llegaban a todas las provincias, pero con la apertura de nuevas tiendas, se garantiza una mayor rapidez en los envíos y, por otro lado, una mayor velocidad en la recepción de los pedidos de los clientes. Además, al tener una sede en la misma ciudad, los compradores de ese área pueden acceder con mayor facilidad al servicio técnico e incluso examinar "in situ" los productos.

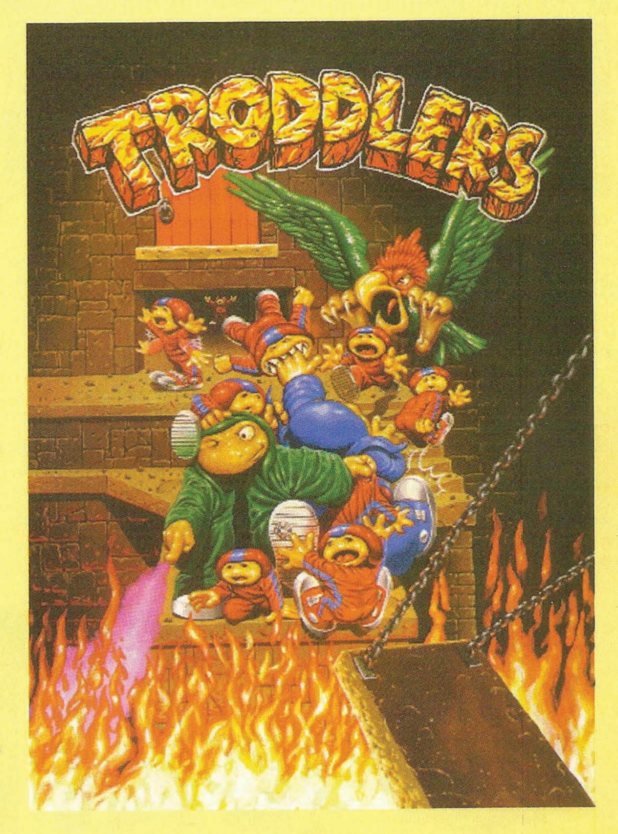
EL FRESCO DEL BARRIO YA ESTA EN LA SNES

Ya está disponible la versión para Super NES de Cool Spot, el juego más refrescante de los presentados este año. Tratándose de una chapa de soda es lógico que la frescura esté de su parte, pero no hay que olvidar su natural simpatía y la enorme jugabilidad del cartucho.



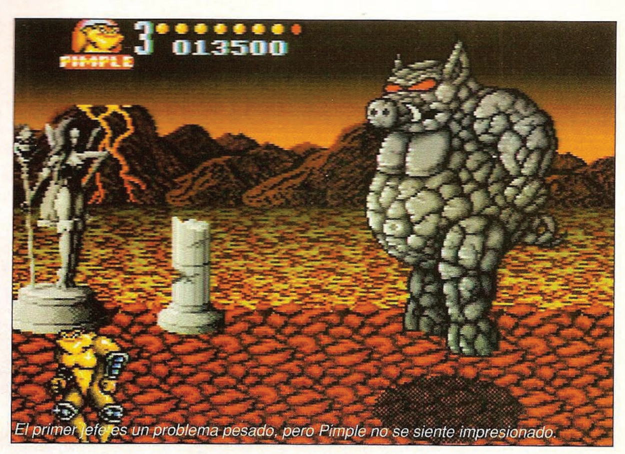
Once niveles y otros ocho zonas de bonos, una música funky genial, escenarios absolutamente detallistas y una increíble cantidad de posibilidades en cuanto al manejo del personaje central, son los principales factores que hacen de Cool Spot un fenomenal juego.
Al Chapone, un ridículo, pero peligroso, matón ha secuestrado a todos tus amigos y tu misión es sacarlos de sus encierros. Como es natural, Chapone no se rendirá sin lucha y lanzará contra Spot, contra ti, a todos sus secuaces, con lo que el camino hasta el enfrentamiento final será todo menos sencillo. Trepar, correr, saltar, balancearse, colgarse de globos, incluso bostezar y jugar al yo-yo son acciones habituales de este pequeño personaje que ahora puedes disfrutar en la grande de Nintendo.

PEQUEÑOS, TORPES Y ALOCADOS



Primero fueron los Lemmings, después los Humans, ahora llegan los Troddlers. En esta ocasión no se trata de pequeños roedores o torpes trogloditas, sino alocados hombrecillos amarillos que han escapado al control de sus dos mentores: Hokus y Pokus.
Aunque la originalidad de la primera versión de los Lemmings se haya perdido un poco, este juego es más adictivo si cabe que aquel y los detalles técnicos están perfectamente adaptados a los tiempos que corren.
Las animaciones de los pequeños personajes están muy logradas y cuentan con simpáticos golpes de gracia, mientras que los decorados y la música aportan su granito de arena para que el juego resulte de lo más divertido.
Sin embargo, lo mejor es que se puede jugar en cuatro modos diferentes, incluyendo la opción de dos jugadores. La colaboración en el rescate es muy graciosa, pero quizá el punto culminante del cartucho se alcanza en el modo War, en el que los jugadores no sólo tienen que evitar que sus troddlers caigan en manos del mago Divinius, sino que tienen que procurar por todos los medios que ese sea el destino final de los de su rival.

Los Battletoads están aquí! Rash y Pimple, los bravucones anfibios que no se parecen en nada a ciertas tortugas, tienen que rescatar a su inseparable amigo Zitz y a Michiko, hermana del profesor T-Bird, jefe de la compañía de realidad virtual Gamescape. Hechos prisioneros por la malvada Reina de la Oscuridad y su secuaz, Silas Volkmire, tu misión consiste en guiar a los sapos por los diferentes niveles, destruyendo a los villanos. Con una saltarina acción de uno o dos jugadores, tendrás que ser un maestro para atravesar niveles cada vez más difíciles en los que la acción convierte a un transporte anti-gravedad en una moto ultrarápida. ¡Felices saltos!



El primer jefe es un problema pesado, pero Pimple no se siente impresionado.

El primer escenario consiste en un beat-them-up clásico que hace pensar en el Capitán América, además, algunos de los fondos básicos parecen sacados directamente de la versión Mega Drive de Golden Axe. Sin embargo, tan pronto como mi valiente Rash ejecuta su famosa maniobra de patada doble para deshacerse de los dos contendientes que le atacan por ambos lados, me di cuenta de que estaba ante un juego con algo más de clase y de humor que los mencionados. Además su banda sonora es genial. Como se trata de un juego divertido, la acción incluye una cómica introducción y dibujos animados entre niveles, incluso es destacable el águila que pasa por detrás en los momentos en que se presentan las instrucciones del nivel o cuando te regañan por tus bajas puntuaciones. Además del control de dirección, sólo hay que usar dos botones, pero después de una serie de puñetazos o una combinación de saltos y movimientos de ataque, los sapos serán capaces de sacarse algunos movimientos espectaculares de la manga.


Una cerda vikinga espera escondida tras el puente ardiente para darte un panzazo.

Cuando la fantasía se apodera de él (o eso parece), Pimple saca un martillo gigante de su espalda capaz de pulverizar a los tipos que no tienen la suerte de apartarse de las cercanías. En pareja, Rash y Pimple son un entretenimiento fenómeno.

Los fondos, como se ha dicho son un poco "planos", pero es en los sprites en donde debes concentrarte. Gordos cerdos cargan contra ti con sus barrigas por delante y algunas veces fallan miserablemente, chocando unos con otros. Otro toque de gusto son las cabezas de esqueletos que rebotan cuando los golpeas en el estómago ¡un deporte realmente divertido!. Además es muy fácil aprender a manejar los controles.

Al final del primer nivel te enfrentas a un cerdo de piedra gigante que salta en el aire intentando aplastarte contra el suelo. Después de una serie de certeros golpes con mi verde pie, se convertirá en polvo y yo esperaré a la próxima sección de lucha, pero no... la siguiente sección es radicalmente distinta. En esta ocasión se trata de enfrentarse a unas moscas gigantescas y a lagartos de largos cuellos, por lo que tendrás que dar lo mejor de ti mismo para matarlos. La acción es muy básica, pero es posible arreglárselas para entretenerse con los propios sapos y el tema de la lucha. Como demostración de sus poderes, la Reina de la Oscuridad te sorprende con la oportunidad de conseguir vidas extra. Deslizándote sobre una mesa pulida tienes que recoger los bolos mientras evitas a los granujas que van tras de ti. Los gráficos de esta sección son verdaderamente excelentes con las cartas de juego y las fichas de ajedrez perfectamente reflejadas en la superficie. Es divertido y un poco difícil ya que los objetos tienden a amontonarse, lo que supone llevar hasta el límite las capacidades de la SNES. He visto otras versiones de Battletoads pero ninguna contiene una sección de bonos como ésta.


Los T-Birds salen de algunos anuncios.

Y así sigue. Los niveles se van complicando y la acción va haciéndose más y más rápida como se puede comprobar en la conocida sección de las motos a reacción. La acción es cada vez más dura y rápida con los sprites de las ranas cambiando a una velocidad de vértigo (todo el juego es increíblemente divertido). No importa que la forma de juego de cada sección sea muy parecida; es la naturaleza cambiante del cartucho con los sucesivos niveles y las diferentes tareas que tienes que realizar, lo que lo hace muy entretenido al cabo del tiempo. El nivel de las motos a reacción te obliga a trabajar duro para evitar las barreras y saltar abismos gigantescos, pero es tan rápido y tan sorprendente -fíjate en los muros en medio del camino- que realmente hace fluir la adrenalina. Al final es cuestión de memorizar la ruta, aunque esto no quita para que sea una pieza del mejor software con toneladas de retos y montones de variados niveles que te harán estar enganchado a la bestia durante horas. Una risa por minuto.

E.S.

PROS

- Una acción de vertiginosos movimientos.
- Divertidos gráficos y suave movimiento.
- Sonidos geniales.
- Brillantes interludios de dibujos animados
- Mayor diversión en pareja (especialmente cuando comienzas dando una paliza a tu compañero sapo).
- Es bastante difícil y no se puede completar inmediatamente.

CONS

- Los fondos resulta un poco sosos.
- La acción de las peleas es un poco simple y los movimientos son limitados.
- La falta del sistema de claves de acceso significa que tienes que pasar una y otra vez por los niveles ya superados para llegar a donde te habías quedado.



• En las partes de lucha, antes que dedicarte a pegar con tus patas desnudas, empuja a los rivales a los numerosos agujeros y grietas que se forman en el suelo para acabar con ellos de una vez.



BATTLETOADS

BATTLETOADS

Afortunadamente, los juegos que se lanzan al mercado para Game Boy empiezan a ser de lo más jugables. Battletoads in Rangarok's World es sin duda uno de los mejores. Este juego ha sido fielmente reproducido de la versión original para NES y tiene la misma intensidad y emoción que su antecesor. Los gráficos han sido rediseñados para que encajen a la perfección en la pantalla monocromo. En esta ocasión las Battletoads se tienen que enfrentar a la Reina de la Oscuridad y a su banda ya que planean la destrucción del mundo. Nuestros héroes tendrán que deshacerse de los Psyko Pigs, arriesgar sus vidas, introducirse en los Terra Tubes incluso despedazar a sus enemigos mientras van en sus Turbo Bikes. Seguro que quedarás hipnotizado con este juego.

Al principio del juego podrás deleitarte con una música funky de lo más divertida, mientras se descubre la acción con secuencias de tipo dibujos animados. La música te hará seguir el ritmo con los pies y desde luego te animará a jugar.

Las secuencias de introducción te muestran a los Battletoads recibiendo órdenes del Cuartel General y en la siguiente escena aparece el mapa de acción a seguir del nivel en el que estás. Aunque estos mapas no son de vital importancia, desde luego añaden algo a la atmósfera del juego.

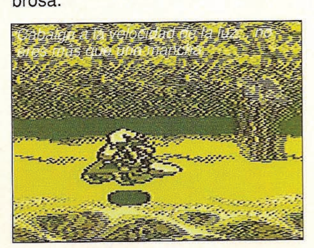

¿Qué hace un hermoso pájaro como tú en un sitio como este?

El humor está presente en una gran parte del juego, desde los comentarios sarcásticos de la reina hasta la manera en que salen despedidos de la pantalla tus oponentes cuando los pateas. El juego se desenvuelve con tal fluidez que sin darte cuenta te verás totalmente sumergido en él.

Aunque las secuencias de lucha son algo intimidatorias al principio, poco a poco te irás familiarizando con el mando y descubrirás la cantidad de movimientos diferentes que puedes hacer. Es sólo cuestión de practicar un poco. En línea con el tono humorístico, algunos golpes de los Battletoads son de lo más original y dentro de su repertorio verás como un pie gigante se acerca a la pantalla y acaba con todo lo que hay alrededor. Es un golpe de lo más útil pero no debes abusar de él. Es una pena que la consola no tenga más botones porque la combinación de movimientos es asombrosa.

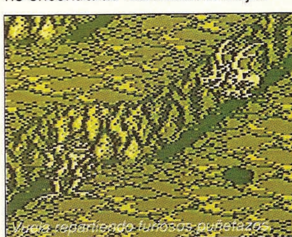


La odiosa Reina Oscura se enfrenta a tus débiles intentos.


Cabalga a la velocidad de la luz... no eres más que una mancha.

En estas primeras pantallas el juego recuerda un poco a las Tortugas Ninja sobre todo en lo que se refiere a ir de pelea en pelea. Pero a diferencia de éstas, los Battletoads no poseen armas propias, sino que tendrán que ir arrebatándoselas poco a poco a sus enemigos. Tendrás que pegar muchas patadas y puñetazos para poder conseguirlas. Estas armas extra te serán muy útiles y te permitirán arrasar con rotundidad a las hordas enemigas al mando de la Reina Oscura.

Cuando empieza el segundo nivel, afortunadamente el estilo de juego cambia profundamente. Al contrario que en los de las Tortugas, que pelean monótonamente golpeando todo lo que encuentran, Battletoads mejora esto cambiando la naturaleza del juego. La idea de la segunda sección es balancearse en un gran agujero Wookie, dar patadas a los enemigos y a las cajas robóticas al estilo de Errol Flynn. Puedes pensar que dejarse caer por un abismo para hacer picadillo de cerdo no es tan original, pero si te paras un momento a pensar que en realidad la mayoría de los juegos son más monótonos, empezarás a apreciar lo que los programadores intentan hacer. No sólo luchas entre las motos, también hay una endemoniada sección subacuática, algunas tuberías en las que tendrás que evitar enormes dientes y finalmente una torre giratoria donde hay que saltar sobre salientes que giran en un cilindro. Compra Battletoads y estarás de acuerdo conmigo en que no encontrarás nada mucho mejor.


Vuela repartiendo furiosos puñetazos.

La fuerza del primer juego de NES era la diversidad de situaciones en las que te podías encontrar. En un minuto estabas en una pradera y al siguiente estabas descendiendo de un acantilado y montando una moto con los Psyko Pigs a través de peligrosos túneles. Afortunadamente, la versión GB comparte esta jugabilidad ya que nada ha cambiado.

Los fans del original pueden decir que la parte de las turbo motos es la más fácil y aquí están otra vez. Desafortunadamente, debido a la pequeña pantalla y la tendencia de la Game Boy a hacer borrosos los sprites cuando se mueven deprisa, esta parte no es tan jugable como en la NES. El rápido movimiento de las motos hace que la pantalla esté borrosa y que los saltos sean muy difíciles.

Ante todo, Battletoads es un juego muy divertido y jugable, siguiendo la fórmula de la versión original de NES. Mientras que al principio es fácil, el juego se empieza a complicar progresivamente y acabarlos se convierte en un reto. La parte en que hay que nadar es una auténtica pesadilla. El juego tiene también una alegría refrescante a pesar del obligado complot para dominar el mundo, las Battletoads ponen a todo una pizca de sal. No hay trabajo demasiado grande o pequeño, llama a las Battletoads y no te arrepentirás.

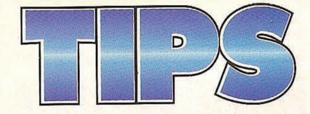
N.A.

PROS

- Buenos cambios de ritmo.
- Entretenidas pantallas entre niveles y sub-juegos extra.
- Una conversión excelente y completamente jugable.
- Acción rápida en las partes de lucha y carrera.
- Grandes y numerosos niveles.



- Algunos gráficos se hacen demasiado borrosos.
- En los últimos niveles es un poco repetitivo.



• En las partes de lucha del juego, intenta coger armas a medida que avances. Estas tendrán un gran efecto en el enemigo y protegerán tu reserva de energía. Cuando dos o más enemigos estén al mismo tiempo en la pantalla, derrótalos atontando a uno con puñetazos y moviéndote hacia el otro en rotación, de esta forma no quedarás atrapado por varios enemigos al mismo tiempo.



El último lanzamiento de Nintendo para las Navidades es un arcade de uno o dos jugadores llamado Goof Troop. Tienes el papel de Goofy (¡qué sorpresa!) y el objetivo es vencer al pirata enemigo que se ha hecho con la isla en la que estás atrapado, con el nivel final que se desarrolla en el barco pirata. Visto desde arriba, Goof Troop es un problema que hay que solucionar buscando las respuestas adecuadas en cada parte, lo que te permite atacar a los guardianes al final de cada uno de los cinco niveles.



Este es el primer nivel y estás a punto de darte cuenta de que no es todo tan sencillo.

Goofy, ¿eh? ¿Qué tipo de animal es? Es una vaca, es un caballo, es posible incluso que sea un perro. Quiero saberlo y no voy a jugar con Goof Troop hasta que alguien de Disney me llame y me lo diga. Bueno, quizá sea sólo un juego más...

Esta vez Goofy tiene su propio juego y además uno formidable. Los gráficos son casi un dibujo animado perfecto y se parecen mucho a los presentados en Magical Quest Starring Mickey Mouse. Cada sprite ha sido meticulosamente diseñado y coloreado, siendo las armaduras flotantes y los panzudos piratas mis favoritos.


El nivel tres está en las montañas y hay montones de esbirros lanzado barriles.

Es difícil impresionarme, pero tengo que reconocer que he disfrutado del hecho de que el juego tiene unos simpáticos piratas que te dan pistas sutiles si estás atento. Esto indica un juego bien planeado y significa que los programadores no han cubierto el expediente haciendo del objeto del juego un misterio.

Los gráficos en todos los juegos con influencia Disney son siempre algo a tener muy en cuenta por su calidad (Aladdin es un claro ejemplo) porque esta es su marca. Además me he sorprendido al encontrar que la forma de jugar estaba tan bien concebida y que es tan fácil meterse en el juego. Se trata de un cartucho con el que puedes jugar inmediatamente y es perfecto para los más jóvenes.

Tu haces de Goofy y la idea del juego es vagabundear por los escenarios, recogiendo objetos vitales (sólo dos de cada vez) y luego encontrar dónde usarlos. Por ejemplo, una puerta se abre, deja descubierto un agujero y dentro se cae un enemigo (recuerda, es un juego Disney y ninguno de los malos muere realmente, sólo se le lanza fuera de la pantalla o a un agujero).

Cada uno de los niveles es independiente por derecho, así, el primer lugar de recogida es la playa de una isla, y gradualmente tienes que ir tierra adentro hacia el castillo que es el escenario del nivel final.

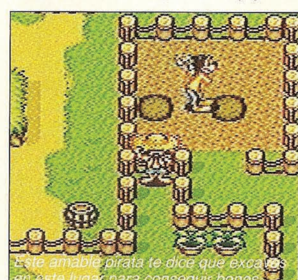

Este es el nivel cuatro y Goofy ya está acostumbrado a los ganchos para saltar los agujeros.

El nivel de dificultad es muy bajo porque creo que está mucho más orientado a los niños que a los adultos. Simples problemas como colocar bloques en agujeros y matar a los enemigos de la pantalla para abrir una puerta no llevarán tu cerebro al límite, pero hay que reconocer que es un cambio refrescante en comparación con otros juegos.

En Goof Troop casi cada sala es un problema que debe ser resuelto. En los últimos niveles, por ejemplo, debes alinear una serie de bloques para que aterricen en las letras OPEN y ya está, la puerta se abre. Es esta atención a los detalles lo que me ha hecho disfrutar de este juego de principio a fin.

El sonido es espectacular con retumbantes sintonías sonando todo el tiempo y alegres cancioncillas cuando encuentras objetos cruciales y resuelves acertijos. Para ser honrados, después de un tiempo me aburro de este constante asalto a mis oídos y lo apago para poder concentrarme en los problemas sin trompetas.

Sin duda, Goof Troop debe mucho a Zelda de Super NES y yo he encontrado muchas partes donde Zelda ha sido evidentemente copiado, como cuando usas la espada para desenterrar bonos en el nivel cuatro, y también el uso de ollas y ladrillos para acabar con el enemigo. Esto no es malo ya que hace al juego más divertido y, como se suele decir, la imitación es la mejor forma de reconocimiento.


Este amable pirata te dice que excaves en este lugar para conseguir bonos.

Una característica que hará de Goof Troop uno de los cartuchos favoritos de toda la familia es la opción de dos jugadores simultáneos que te permite a ti y a un amigo resolver los puzzles juntos. Puedes usar a uno de los jugadores para ocuparse de los enemigos y al otro para buscar las palancas que abren las puertas. Un añadido excelente para un afinado juego de arcade.

Cada aspecto de Goof Troop es brillante y el único problema es que puedes llegar a sentir que es demasiado fácil si eres bueno resolviendo los problemas. Después de unos pocos intentos yo completé fácilmente el primer nivel y estaba en el buen camino para hacerme todo el juego. Esto puede ser suficiente para la gente que sólo busca buenos gráficos y sonido, pero resulta un poco simplista.

D.B.



- Divertidos gráficos y fondos.
- Alegres sonidos en todo el recorrido.
- Montones de problemas de dificultad media.
- Perfecto para jugadores jóvenes.
- La opción de dos jugadores está perfectamente diseñada para dar la mayor diversión.
- Muy similar a Zelda pero sin lo peor de éste.

CONS

- Puede ser demasiado fácil para muchos jugadores.
- No hay suficientes niveles.



- Aquí están las claves para los niveles 3 y 4:

Nivel 2: Cherry, Red Crystal, Blue Crystal, Cherry, Bananas.
Nivel 3: Red Crystal, Cherry, Blue Crystal, Blue Crystal, Red Crystal

- En el primer nivel, usa el tablón para cruzar por encima del agua en el camino derecho. Si no lo puedes encontrar, cerca del agujero hay un pirata que te puede ayudar.

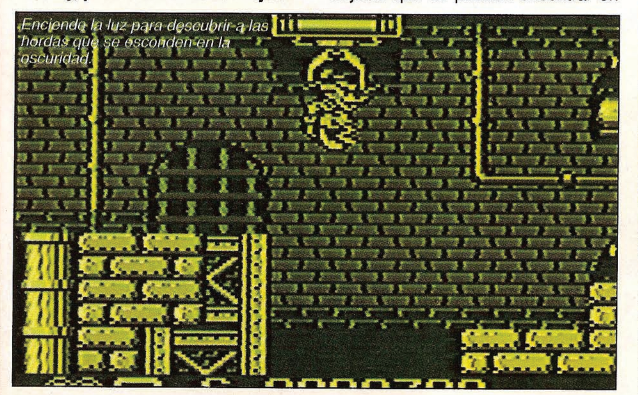


GOOF TROOP


SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?
4 Ases en tu Mano
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.

DARKWING DUCK

El Pato Darkwing se llama a sí mismo "el azote alado que picotea en tus pesadillas y que sale a la noche a limpiar la ciudad". Una misteriosa ola de crímenes asola la ciudad y se cree que una organización criminal secreta, FOWL, está detrás de ella. Tu misión es capturar a todos sus miembros y hacer del mundo un lugar mejor. Aunque acabes con el primer grupo la ola de crímenes continúa con un nuevo grupo de forajidos a derrotar. Darkwing Duck fue programado en colaboración con Disney, pero esto no es lo mejor.



Enciende la luz para descubrir a las hordas que se esconden en la oscuridad.

Darkwing es, esencialmente, el típico juego de plataformas, pero esto es subestimar la calidad y el cuidado que se ha puesto en esta licencia Disney. Los controles son simples, pero permiten a nuestro héroe una gran variedad de movimientos. Desde agarrarse a un rayo sobre su cabeza hasta saltar sobre charcos de ácido burbujeante, Darkwing lo hace todo. También tiene un escudo Batfink de acero que le protege del fuego enemigo. Pon la obligada capa sobre su cara y las balas rebotarán en él. Un bonito toque.

Un cocodrilo se lanza contra Darkwing mientras unos hurones le tiran rocas.

Debes perfeccionar todas las habilidades de Darkwing para hacerte con el juego y lleva un cierto tiempo aprender las respuestas correctas para cada situación. Pero una vez controladas, saltarás por las plataformas con rapidez. Es la fluidez del juego la que te permite explorar los niveles con facilidad y la que hace del juego una delicia. Es realmente satisfactorio realizar una secuencia rápida de complicadas maniobras cuando te encuentras en una sala llena de peligros y malvados enemigos.

Otra cosa que hace al juego interesante es la variedad de personajes y objetos que se pueden encontrar en cada nivel. Es posible encontrarse con una sierra que quiere partir a Darkwing por la mitad o incluso meterse directamente en el camino de una tortuga enfadada que arroja su concha mientras se queda en paños menores.

Este juego es especial simplemente por la enorme cantidad de sutiles toques que contribuyen a dar al juego un aspecto de acabado perfecto. Darkwing se cuelga de los interruptores de las luces para revelar cuervos de grandes ojos o usa su peso para empujar palancas que activan cadenas y plataformas que le transportan. No hay un momento de paz.

La presentación de este juego obviamente ha sido planificada con todos los elementos necesarios para una acción sin pausa. Tan pronto como despachas a un malo, otro aparece, o Darkwing se encuentra con que debe afrontar un nuevo peligro.

Necesitas rápidas reacciones y nervios de acero para luchar contra los pesados cocodrilos o para dar saltos gigantes hasta las cadenas que cuelgan del cielo. Hay muchos saltos que tienen su truco y no sólo requieren que saltes desde el mismo borde de la plataforma, sino que implican colocarse al alcance del enemigo. Cuando acabé con un grupo de tipos especialmente pesados en el suelo, me encontré arrojado a un agujero por un personaje parecido a un muñeco de nieve que se sentía muy feliz por su éxito. Darkwing Duck me hizo jurar venganza contra todos los personajes que me causaron problemas, pero la venganza es dulce y pronto volví a por otra ronda.

Sin embargo, no todo es perfecto ya que hay un par de increíbles fallos en el juego que merman, en mi opinión, la jugabilidad. Uno es que al llegar a determinadas áreas, la ruta que debes tomar es imposible, simplemente porque las plataformas móviles que se supone que debes coger no están. Otro es que cuando subes hacia arriba parece como si la consola se olvidara de que hay suelo. Estaba colgado de una percha y me caí, esperando encontrar el suelo debajo de mí, pero no. El suelo había sido cruelmente eliminado en una especie de incomprensible chiste. Parece un poco injusto.



Abrete camino hacia la seguridad con esta sierra.

Los gráficos están muy bien dibujados con unos personajes (y Darkwing en particular) muy claramente en la línea Disney. Al final de cada nivel ves la cara del pez gordo que ha estado rondando por ese área. Cada uno tiene un tipo diferente de ataque, complicándose más y más a medida que el juego avanza, y con algunos empleando sus patadas laterales para mantenerte ocupado.

Cada jefe de nivel es mayor que el resto de los personajes (excepto Darkwing) y parecen estar orgullosos de su estúpido aspecto. No es sorprendente que los criminales huyan de la ciudad con tanta facilidad con esta clase de mafiosos como jefes.

El principal problema con Darkwing es que una vez que te has hecho con los controles, el juego es más fácil de pasar, pero esto no es suficiente para decir que no hay grandes cantidades de diversión en él. De hecho, es mejor decir que este juego es más divertido de jugar que todos los juegos de SNES que he revisado últimamente.



Este cobarde jefe se esconde debajo mientras sus hombres te arrojan plátanos.

Tiene más niveles que la mayoría de los cartuchos que conozco (Bionic Commando tiene 17) y una curva de dificultad más lograda, así que este juego es ya un clásico. Por esta razón, Darkwing Duck es un excelente juego destinado especialmente a los más jóvenes. Recomendado de corazón.

E.S.

PROS

- Se encuentran muchos personajes y objetos en los niveles, lo que hace que este juego esté una cabeza y unos hombros por delante del resto de juegos de plataformas.
- La mano de Disney se nota en los sprites.
- El personaje principal es un tipo versátil con muchos movimientos.
- El diseño de los niveles está muy cuidado, creando un juego fluido y muy divertido.

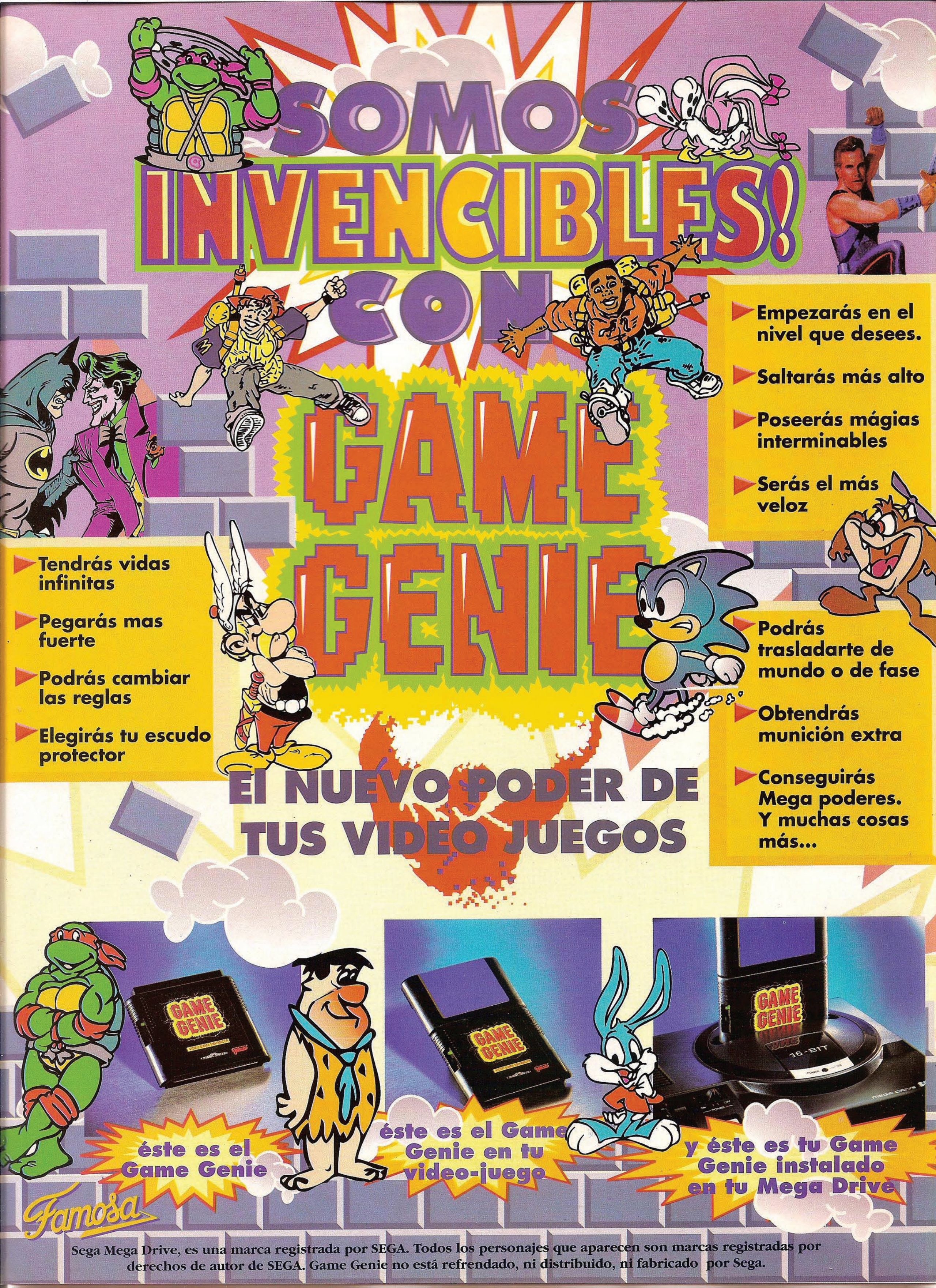
CONS

- Demasiado fácil.
- Algunos pocos defectos estropean un juego excelente.



Aprende a usar la maniobra de escudo de Darkwing en el momento adecuado; es más fácil que tratar de saltar o agacharse con todo lo que vuela por la pantalla.





SOMOS INVENCIBLES! CON
GAME GENIE
Empezarás en el nivel que desees.
Saltarás más alto
Poseerás mágias interminables
Serás el más veloz
Tendrás vidas infinitas
Pegarás mas fuerte
Podrás cambiar las reglas
Elegirás tu escudo protector
Podrás trasladarte de mundo o de fase
Obtendrás munición extra
Conseguirás Mega poderes. Y muchas cosas más...
El NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS
éste es el Game Genie
éste es el Game Genie en tu video-juego
y éste es tu Game Genie instalado en tu Mega Drive
Famosa
Sega Mega Drive, es una marca registrada por SEGA. Todos los personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de SEGA. Game Genie no está refrendado, ni distribuido, ni fabricado por Sega.

JURASSIC PARK

SUPER NES

OCEAN
ARCADE ADVENTURE

Bienvenido a Parque Jurásico..., ¡Y prepárate para meterte dentro de la película de aventuras más taquillera del mercado! Eres Grant y tu misión consiste en eliminar a estos "molestos" dinosaurios de la isla. Tu tarea no es sencilla, pero cuando la consigas podrás ponerte a salvo. La isla está dividida en siete partes que tendrás que explorar cautelosamente. ¡Prepárate para lo que te espera y deja que XS te dé una vuelta por la isla.

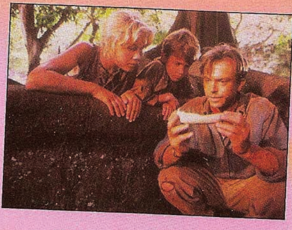



La Zona de los Velocirraptors
Estas escaleras conducen a la puerta del cercado. Tendrás que evitar que los Raptors se escapen hacia el centro de visitantes.
En esta zona está situado el nido de los Raptors que tienes que destruir. Para acceder a ella abre la puerta utilizando los interruptores de la sala de control del parque.
Este enorme edificio está infectado de raptors que llegan a través de un atajo subterráneo.
El carguero está esperando poder hacerse a la mar. No dejes ni un solo dino a bordo y evita que embarquen más.
El Barco
Puede ser complicado localizar estos pasadizos secretos. Si no quieres que pasen desapercibidos deberás fijarte en las irregularidades del terreno.
Te será posible saltar sobre estos canales si lo haces justo desde el borde.
Barracón de Servicio de "Nublar"
H





Este es el primer edificio al que debes entrar. Si activas el generador podrás hacer funcionar los ascensores que te llevan a las áreas vitales de los otros edificios. Si te fijas, verás que en los planos interiores aparece una inicial indicando la especie de dinosaurio que acecha en los silenciosos pasillos. R indicará un Raptor y la S un Escupidor, así que estate preparado para atacarlos nada más entrar en una sala.



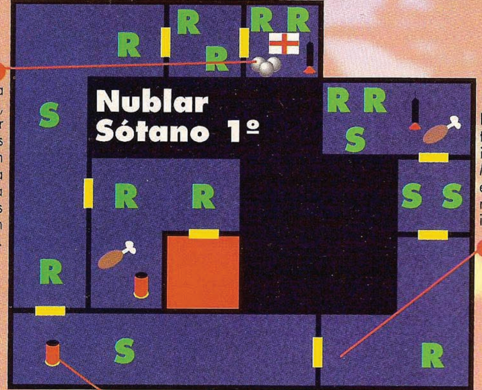
El tejado alberga numerosos peligros. Las crías del raptor se arrastran por todas partes. ¡Acaba con ellas! Ten cuidado con lo que lanzan estos dinosaurios.

El generador está situado en esta habitación. Acércate al panel de control para encender el interruptor.

A no ser que quieras ser devorado en la oscuridad por un asqueroso raptor, debes activar las gafas de visión nocturna antes de entrar en esta habitación.



Para acceder a esta habitación, debes llevar activadas tus gafas de visión nocturna para que puedas ver a los depredadores que te esperan dentro.



Para entrar a esta habitación tienes que tener la tarjeta de identificación de Ian Malcolm. Es necesario entrar en la sala contigua para recoger la tarjeta de identificación de Geraro.

La escopeta no es muy eficaz que digamos contra los reptiles. Recoge este tipo de munición únicamente si no te queda ningún misil.



Los tortuosos caminos del bosque te conducirán hasta el Barracón de Servicio. Utiliza el mapa de la isla para no perderte. ¡Este lugar puede llegar a ser un verdadero laberinto! La tarjeta de identificación de Nedrys está dentro y con ella podrás activar el sistema informático del parque que controla los sensores de movimiento y las puertas del parque.



En cuanto llegues a esta parte del tejado, un raptor saltará desde el suelo y tratará de destrozarte, así que ten preparada un arma poderosa que lo detenga en el acto.

LEYENDA

A lo largo de sus viajes, Grant encuentra una gran cantidad de objetos diseminados por todas partes. Granadas abandonadas que a la mínima pueden provocar un accidente. ¡No cabe la menor duda, el caos y la inseguridad es total!



Bolas
Pistolas muy potentes.



Huevos
Recógelos para matar los raptors.



Vida Extra
¡Si las encuentras te resultarán muy útiles!



Primeros Auxilios
Si te encuentras en baja forma te vendrán muy bien.



Granadas de Gas
Paran en seco a los dinos.



Dardos
Dormirás a los dinos.



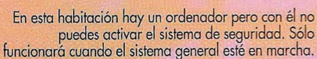
Misiles
Dejan a los T Rex hechos pedacitos.

Escopeta
Un arma intermedia.

Baterías
Recargan gafas de visión nocturna.



Comida
Recupera las fuerzas perdidas.

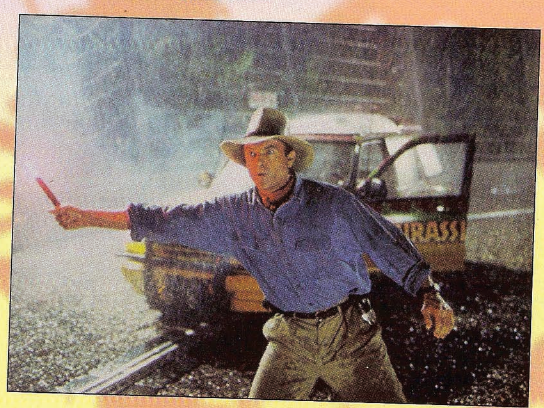


En esta habitación hay un ordenador pero con él no puedes activar el sistema de seguridad. Sólo funcionará cuando el sistema general esté en marcha.



La tarjeta de identificación de Dennis Nedrys se encuentra en esta habitación y te permite activar el sistema informático del parque.

El ascensor te permitirá acceder al sótano si tienes la tarjeta de identificación de Donald Geraro.





En la esquina de esta habitación se encuentra la tarjeta de identificación de Arnold. El problema es que está vigilada por un dinosaurio con ojos brillantes y amenazadores.

En esta habitación debes llevar puestas las gafas de visión nocturna. Asegúrate de llevar un buen arsenal de armas para enfrentarte a los dinosaurios de esta habitación.

Utiliza las baterías que hay en esta habitación para activar las gafas de visión nocturna.

LISTA DE TRABAJO

Con esta sencilla guía aprenderás todos los detalles de Parque Jurásico. Utiliza el mapa principal de la página anterior para guiarte por las diferentes zonas del juego. Luego podrás utilizar los mapas detallados de cada zona interior para encontrar el camino que debes seguir dentro de los edificios. Sin brújula es muy fácil que te pierdas... a menos que leas Super XS. ¡Aquí lo tienes!

1: Activa el generador de la planta baja del barracón de Servicio "Nublar".

2: Recoge la tarjeta de identificación de Nedrys. Está en el suelo del barracón de Servicio de la playa.

3: Recoge la tarjeta de identificación de Hamond que está en el tejado del Centro de Visitas.

4: Conecta el terminal de ordenador situado en la primera planta del centro de visitantes.

5: Coge las pilas caídas en el suelo de la zona de los raptors.

6: Recoge la tarjeta de identificación de Malcolm. Está en el nivel superior de la zona de los raptors.

7: Recoge la tarjeta de identificación de Muldoon en el sótano 1º de la zona de los raptors.

8: Recoge la tarjeta de identificación de Geraro que está en el sótano del barracón de Servicio Nublar.

9: No te olvides la batería del sótano del barracón de Servicio de la playa.

10: Recoge la tarjeta de identificación de Arnold en el sótano 1º del barracón de Servicio de la playa.

11: Recoge la batería del subnivel 1 del centro de visitas.

12: Recoge la tarjeta de identificación de Grant situada en la planta baja del centro de visitas.

13: Recoge la batería de la planta baja del barco.

14: Recoge la tarjeta de identificación de Wus del sótano 1º del barco.

15: Empuja la jaula encontrada en el sótano 2º de la zona de los raptors.

16: Consigue el nivel 1 de seguridad en el primer piso del centro de visitas.

17: Consigue el nivel 2 de seguridad en el tercer sótano del barco.

18: Destruye a todos los dinosaurios que quedan en el barco.

19: Recoge la bomba de gas nervioso situada en el barracón de Servicio Norte.

20: Coloca la bomba junto a los huevos del nido de los Raptors.

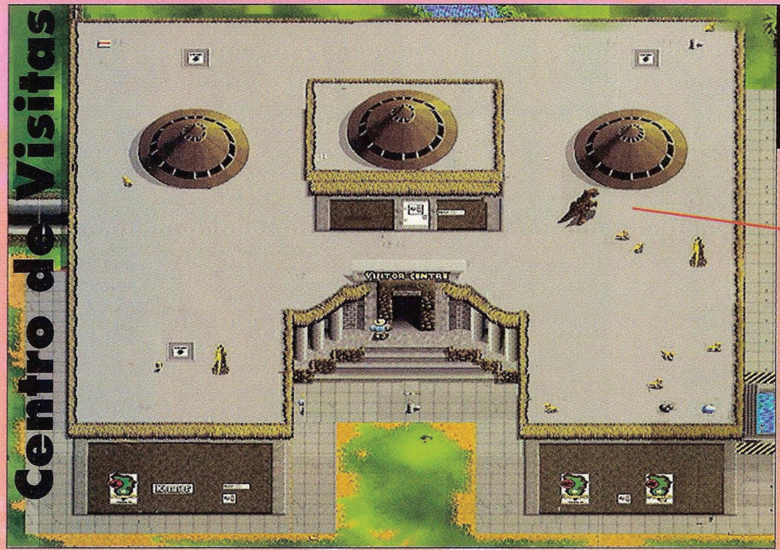
21: Pide ayuda por radio. La encontrarás en el sótano 4º del barco.

22: Recoge todos los huevos que queden.

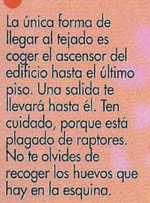
23: En el helipuerto te espera un helicóptero que te sacará de este lugar.



Centro de Visitas

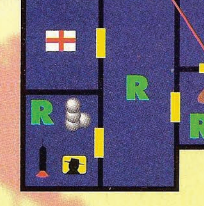


El centro de visitas es el lugar más importante de toda la isla. El terminal principal del ordenador central esté en este edificio. Te permite activar todo el sistema mediante la tarjeta de identificación de Nedrys. Después, puedes acceder a toda la isla.



La única forma de llegar al tejado es coger el ascensor del edificio hasta el último piso. Una salida te llevará hasta él. Ten cuidado, porque está plagado de raptores. No te olvides de recoger los huevos que hay en la esquina.

Centro de Visitas Primer Piso



Para entrar en este grupo de habitaciones, tienes que tener la tarjeta de identificación del Doctor Wus. Con el ordenador que está al final del pasillo tienes que obtener el nivel 1 de seguridad.

El ordenador que hay al fondo de esta habitación requiere la tarjeta de identificación de Nedrys. Con ella puedes activar todo el sistema.

Centro de Visitantes Planta Baja

Tienes que activar el generador para que funcione el ascensor. Si no lo pones en marcha... ¡no hay escaleras!

Asegúrate de tener encendidas tus gafas de visión nocturna antes de entrar en esta sala. ¡Grant se ha olvidado aquí su propia tarjeta de identificación!

Para acceder al segundo ascensor tienes que tener la tarjeta de identificación de Hamond. Esta te permitirá pasar los controles de seguridad. De esta forma puedes bajar a los sótanos del edificio.

Las habitaciones de este edificio están muy detalladas y contienen más objetos de los que puedas imaginar. Date una buena vuelta por las habitaciones buscando objetos detrás de los muebles.

Sótano 1º

Para acceder a este ascensor, necesitas la tarjeta de identificación de Ellie pero lo cierto es que no vale la pena que te molestes en buscarla. El ascensor baja a los sótanos, la zona de los raptores.

En esta sala se encuentra la batería de tus gafas. Tiene suficiente carga como para permitir explorar todas las habitaciones sin tener que iluminar el edificio.

Tienes que tener activadas tus gafas de visión nocturna para entrar en esta sala.

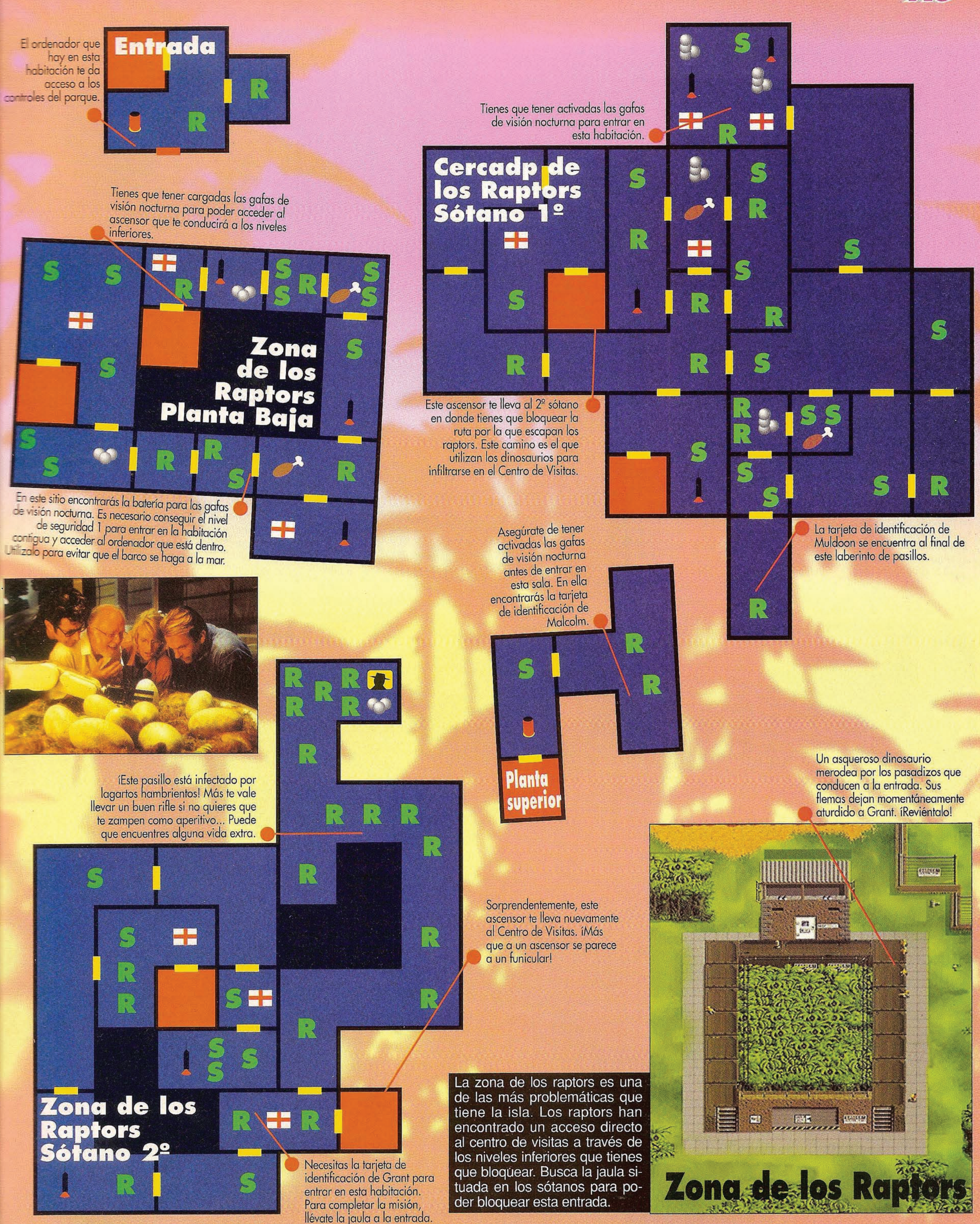
Nivel Superior



Camina por estas habitaciones para acceder al tejado.

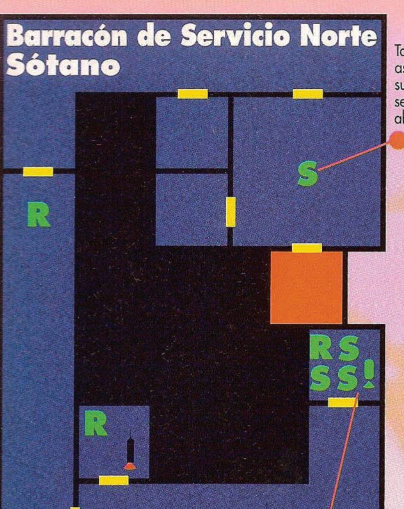
SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Jurassic Park
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 semana
MAXIMA PUNTUACION: 13.420
NUMERO DE NIVELES: 7
NIVEL DE DIFICUL: difícil



La zona de los raptors es una de las más problemáticas que tiene la isla. Los raptors han encontrado un acceso directo al centro de visitas a través de los niveles inferiores que tienes que bloquear. Busca la jaula situada en los sótanos para poder bloquear esta entrada.





Tan pronto como salgas del ascensor, este lagarto te lanzará sus flemas. No lo dudes ni un segundo y dispara en cuanto se abra la puerta.

En el centro de esta habitación está la bomba de gas nervioso. Desde aquí debes abrirte camino hasta el nido que hay junto a la zona de los raptors. ¡Destroza su guarida!



Ten cuidado al caminar por esta parte del tejado. ¡En cualquier momento puedes ser víctima de un asqueroso lagarto!

En primer lugar tendrás que utilizar el sistema informático para desbloquear la cerradura de la verja que da acceso a la zona norte. Este edificio es uno de los últimos en los que tendrás que entrar. En él encontrarás la bomba de gas nervioso necesaria para acabar con los raptors que están criando en su nido.

En esta habitación encontrarás la batería para las gafas de visión nocturna.



Debes tener activadas las gafas de visión nocturna para entrar en esta habitación y obtener una vida extra.

En esta habitación hay un ordenador que te permite acceder a los controles del parque.

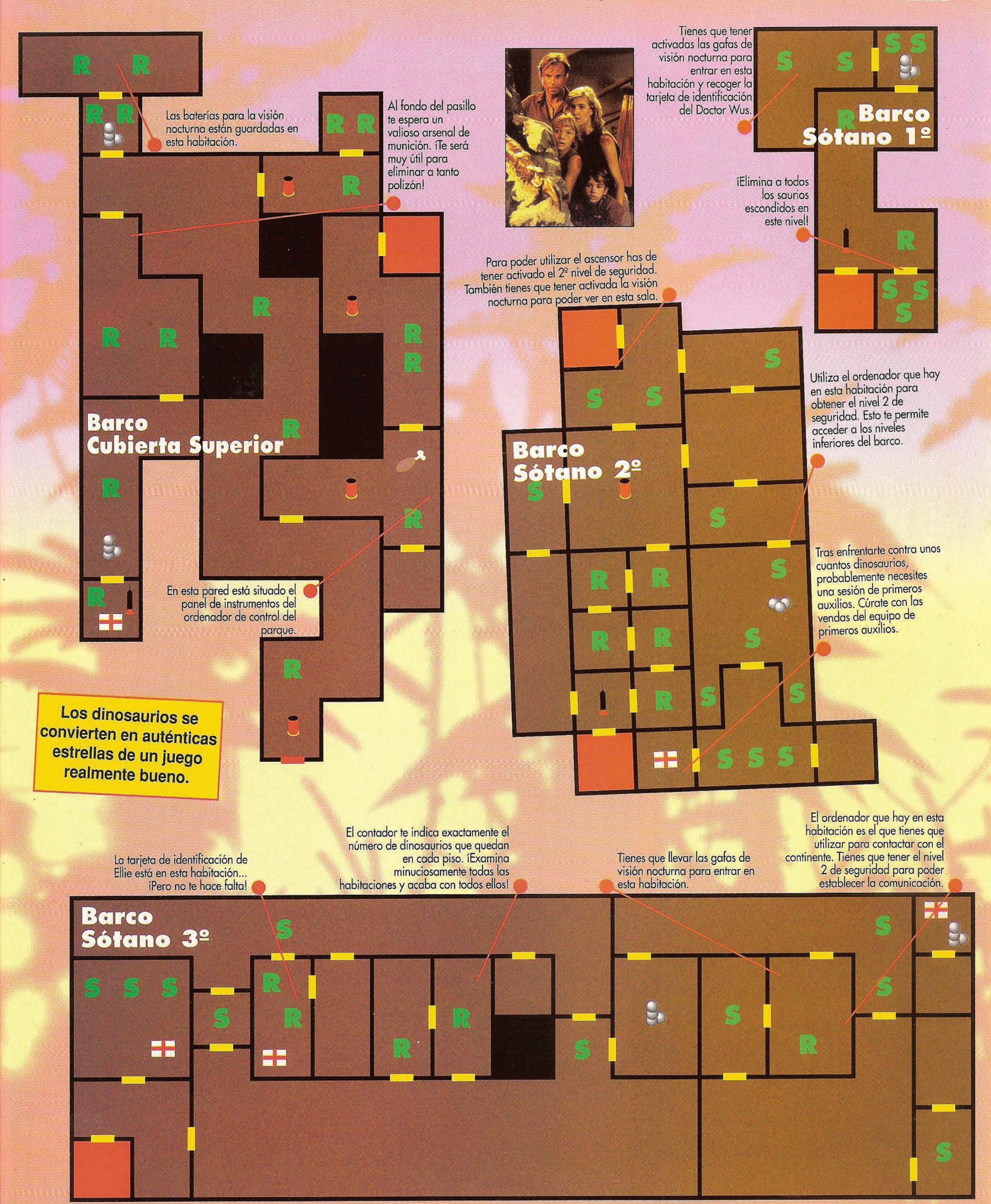
También tienes que explorar este laberinto de pasillos. No te olvides de estos huevos que están siendo vigilados por los dinosaurios.

El Barco

Mientras caminas por estos estrechos y peligrosos salientes, te acercarás ocasionalmente a las rocas superiores. Si te pones encima de ellos empezarán a moverse por tu propio peso. Apártate corriendo y espera hasta que caigan.

Para que el barco pueda hacerse a la mar no puede quedar con vida ni un solo dinosaurio. No creas que es sencillo... ¡El barco es enorme! Tienes que realizar dos importantes misiones técnicas. En primer lugar debes obtener el nivel 2 de seguridad en el ordenador situado en el segundo sótano. Posteriormente, en el 3º sótano, debes pedir auxilio por radio para que envíen un helicóptero para tu rescate.

Para poder utilizar este puente, tienes que disparar sobre el torno situado al otro lado del agua.



Los dinosaurios se convierten en auténticas estrellas de un juego realmente bueno.





Barco Sótano 4º

Tienes que tener activadas las gafas de visión nocturna para entrar en esta habitación. Te será de gran utilidad la enorme colección de objetos que encontrarás. Con ellos podrás recuperarte de las lesiones causadas en los feroces combates.

Si entras en la sala por esta puerta evitarás que te escupan al entrar.

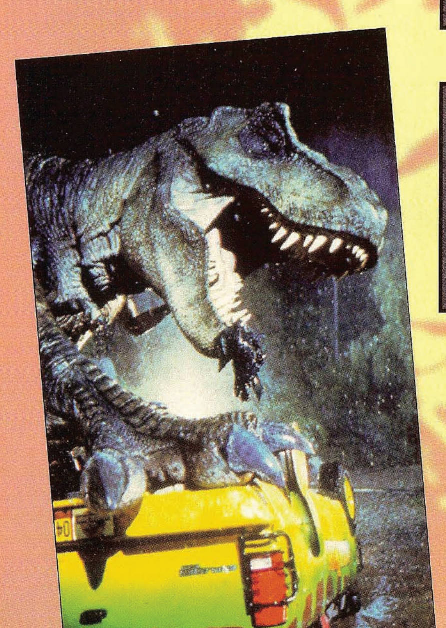


7EØ2A3Ø4
Vidas infinitas

Los huevos de los dinosaurios están en esta habitación, vigilados por unos cuantos saurios. ¡Coloca la bomba de gas sobre los huevos y echa a correr!

Nido de Saurios

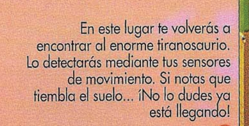
Vigila la habitación antes de dirigirte hacia los huevos. Necesitaraás todas tus fuerzas para enfrentarte más tarde a todos los saurios.



Entrada Norte

La entrada Norte es probablemente el mejor lugar para afrontar esta difícil sección. También es el mejor camino para escapar del gas nervioso.

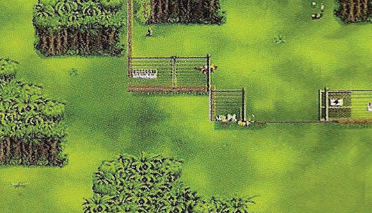
Entrada Norte



En este lugar te volverás a encontrar al enorme tiranosaurio. Lo detectarás mediante tus sensores de movimiento. Si notas que tiembla el suelo... ¡No lo dudes ya está llegando!



Sólo se puede acceder a esta zona después de abrir la verja indicada en el mapa que hay en el centro de control del parque. Te conducirá a la tortuosa guarida de los saurios en donde se incuba un enorme número de huevos. Coloca en el nido la bomba de gas nervioso y sal "por piernas" a toda velocidad..., ¡Si te descuidas también puedes saltar tú por los aires!





Entrada Este

Estos postes indicarán tu próxima misión. Busca uno de ellos y hazte con el mensaje que tienen en su interior.

Nido de Saurios

Esta es una habitación muy útil si estás bajo de forma y con poca munición. Es imposible vencer en este piso si no tienes algunas armas poderosas.

Entrada Este

La entrada Este es la que está más lejos de los huevos pero tiene unos cuantos lanza-misiles metidos en recovecos que te serán útiles para luchar contra el enorme número de dinosaurios que hay en estas cavernas subterráneas.

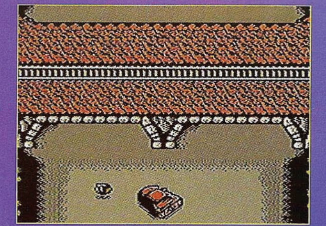
Game Over

CONGRATULATIONS YOU HAVE ESCAPED JURASSIC PARK

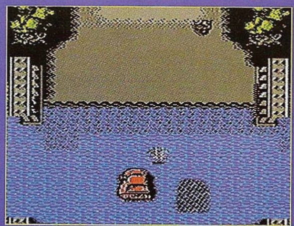
¿El final? ¡Pues que te voy a contar, después de todo este periplo! Un día de estos voy a hablar por teléfono con los programadores de OCEAN. ¡A ver si no les importa hacer una pantalla de final algo más sencilla! ¿Que te parecería ver algunas digitalizaciones de saurios destrozados y reventados por todas partes? El juego es bueno. El final sin comentarios...

Nivel 1-1

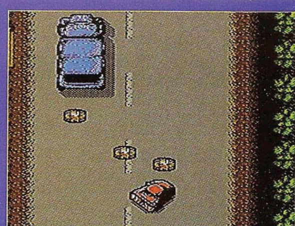
En el primer nivel persigues al malvado doctor con un coche turbo propulsado. Hay muchas carreteras sobre las que puedes conducir, pero cualquier ruta que tomes te lleva al mismo lugar, es decir a una batalla con el primer guardián en forma de camioneta acorazada. A lo largo de las pistas hay montones de power-ups. Los turbos aumentan tu velocidad para superar puentes colapsados, los relojes añaden tiempo y los multidisparos aumentan tu armamento.



Recoge estos turbos para propulsarte sobre los ríos a través de las rampas. Usalos sólo para este propósito ya que te pueden hacer chocar.

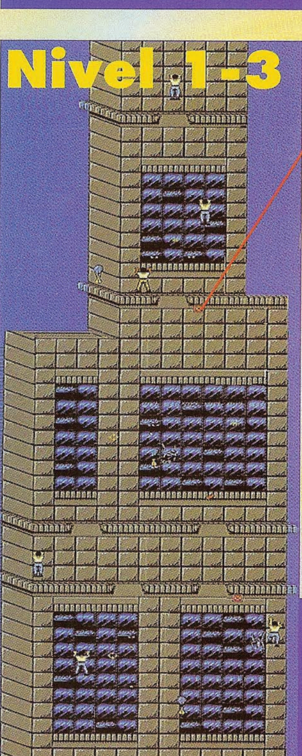


Cuando saltes sobre un río por la rampa, dispara al aterrizar. Te encontrarás con coches y motos enemigos esperando para atraparte.



Cuando llegues al final del nivel tendrás que destruir a la camioneta armada. Dispara y quédate en el lado opuesto usando el fuego angular.

Nivel 1-3



Pon tu objetivo al lado de estas ranuras láser. Esto absorberá su fuego y podrás pasar con seguridad.

Las secciones en las que hay que trepar tienen todas el mismo tipo de reglas. Lo que descubras en esta sección se podrá aplicar al resto de las de su misma clase. La energía es lo más importante ya que criaturas de todo tipo y tamaño vuelan o caen contra ti. Mantén siempre tu objetivo cerca de tu cuerpo para disparar mientras caen.

Nivel 1-4

La Tecno Bestia es el guardián del primer nivel. Para derrotarla, tienes que correr por debajo de ella y pasar al otro lado cuando salta hacia ti con el ánimo de aplastarte. Cuando empiece a disparar, salta, evita las balas y dispara a su cabeza (usa el fuego angular si estás al otro lado). Basta con unos cuantos disparos.

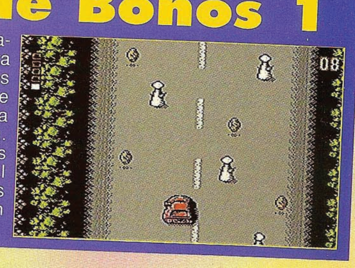
Nivel 1-5



Para acabar definitivamente el nivel uno debes neutralizar la bomba que ha dejado el malvado doctor. La mejor forma de pasar esta sección es fijarte en esta imagen y planear tu ruta antes de empezar. El recorrido debe pasar a través de todos los chips de la placa tantas veces como se indica en el chip. Si lo haces mal pulsa Start para volver a empezar.

Nivel de Bonos 1

Esta sección de bonos aparece después de la furgoneta guardián. Todo lo que tienes que hacer es conducir entre diez iconos de monedas para conseguir una vida extra. Evita chocar con los conos blancos ya que te llevan al final del escenario. Las pantallas de bonos aparecen en secuencias diferentes.

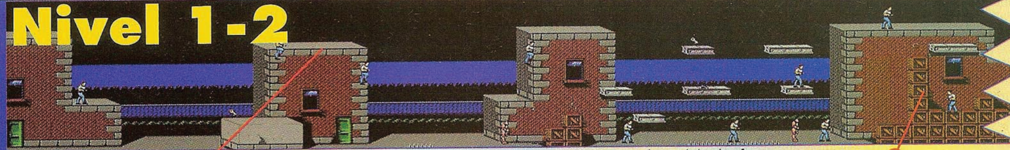


NES ULTIMATE STUNTMAN

El doctor Evil, un científico loco que quiere dominar el mundo, ha secuestrado a la genio americana Jenny Ackroyd así como a un prototipo de una súper arma. Tienes que infiltrarte en sus defensas y rescatar a la desafortunada chica y al importante proyecto. La última entrega de Codemasters es una dura y despiadada batalla contra todo peligro y contra el impresionante ejército de mutantes sintéticos. Super XS ha aceptado el reto y ha sobrevivido para contarlo. Y aquí está la solución completa a este enorme juego.

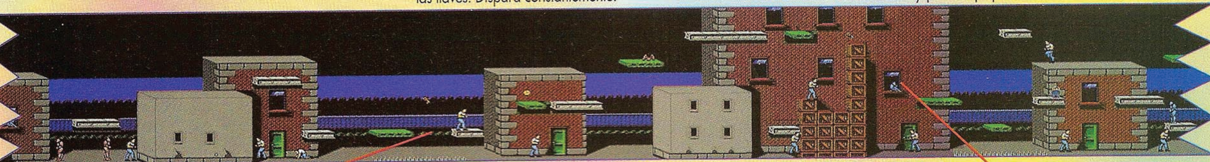
Las secciones de plataformas están por todo el juego. Debes recoger suficientes llaves para apagar el escudo de fuerza al final y poder así regresar. Los robots son los más peligrosos.

Nivel 1-2



Todos los tejados y salientes son accesibles, de modo que debes explorarlos todos para conseguir las llaves. Dispara constantemente.

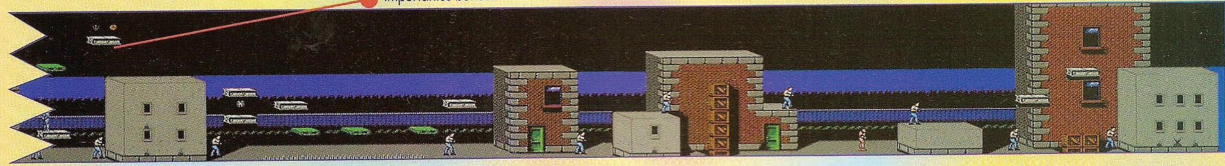
En cada nivel de plataformas encontrarás una llave en una de las zonas de cráteres. También hay power-ups junto a ellas.



Estas plataformas verdes son cintas transportadoras. Te llevan en la dirección opuesta a la que deseas. Usalas sólo para llegar a otro lado rápidamente.

Busca siempre las plataformas altas que están fuera de tu vista. Contienen importantes bonos.

Los robots se eliminan de uno en uno desde estas ventanas. Debes moverte constantemente y no acercarte demasiado para evitar que te hieran.



Nivel 2-1

Hay tres niveles de microluces en el juego y siguen el mismo patrón. Cualquier dirección por la que vayas te lleva al mismo lugar, al final del cual hay que luchar contra un águila que vuela mientras te deja caer bombas. Para llegar ahí debes quedarte completamente abajo, subiendo sólo para ir a un puente o a un árbol alto. Es muy importante conseguir muchos multidisparos para la lucha final.

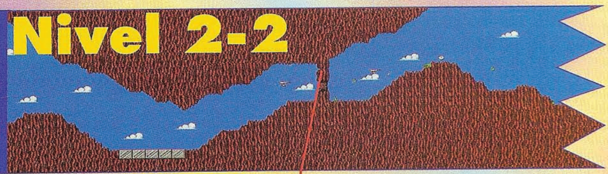






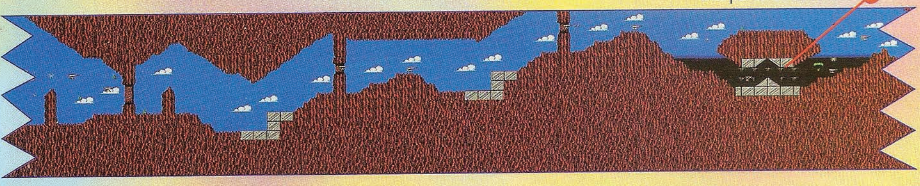
Nivel 2-2

También hay tres niveles de éstos en el juego. Tienes la opción de dejar caer bombas así como la de disparar directamente al frente. Los power-ups que puedes recoger son lo mejor, pero lo importante es dejarte espacio suficiente para ver lo que viene, así que quédate a la izquierda de la pantalla.

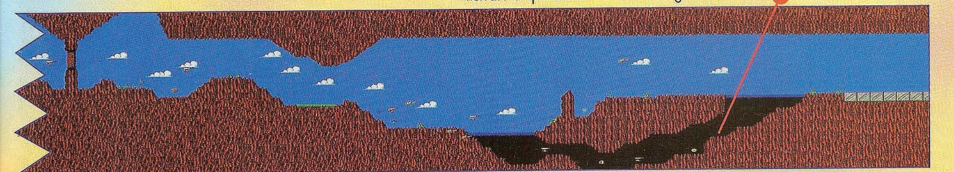


Después quédate atrás para ir por la ruta correcta a través de estos pequeños agujeros en la roca. Presionando Izquierda puedes frenar.

Estas cuevas esconden muchos bonos pero tendrás que llegar a ellos por estrechos canales.

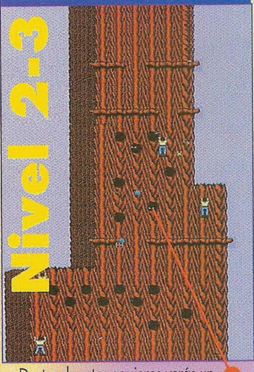


En las últimas partes no hay otra opción que volar bajo tierra. Así que acostúmbrate a los lugares estrechos.



Nivel 2-3

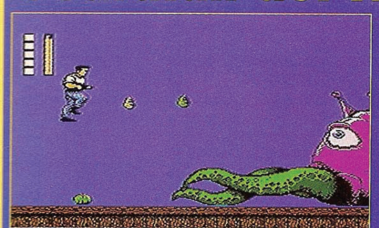
Estas zonas de escalada son como trepar por un edificio. Los enemigos volarán contra ti, de modo que mantén el objetivo cerca de ti y coge la energía mientras te defiendes de los escombros que caen.



Dentro de estos agujeros verás un par de ojos. Apártate de ellos y de las bombas que te arrojan.



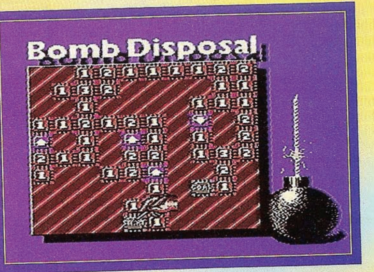
Guardián del Nivel 2



Esta super babosa es muy fácil de superar. Su punto débil es el ojo, de forma que salta arriba y abajo disparando constantemente mientras evitas las porquerías verdes que salen de su boca.

Nivel 2 Colocación de Bombas

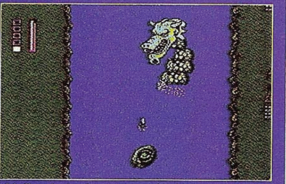
La parte de la colocación de bombas aparece al final de los primeros cinco niveles y se hace cada vez más difícil. Estudia la imagen para elegir el camino antes de entrar en la sección para no tener que parar el juego mientras estés corriendo.



Nivel 3-1

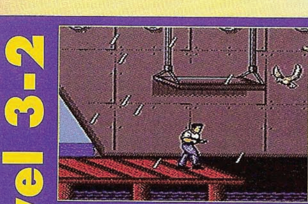


En esta sección coges una motora. Como en el nivel de los coches, debes usar los turbos para llegar a tierra firme por las rampas.

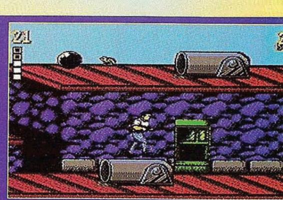


Al final de la parte de las motoras, te enfrentar al Dragón de Agua. Mantente tan alejado de él como puedas y usa el disparo angular contra su cabeza.

Nivel 3-2



Esta es una ligera variación de la sección de plataformas. Ocurren las mismas cosas, pero en lugar de un grupo de edificios, hay un muelle.

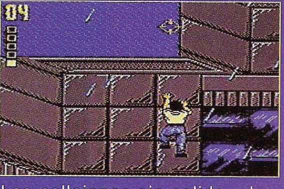


Cuando llegues al primer cañón déjate caer por delante para encontrar un suelo escondido que lleva a la llave final. Sal del nivel por la derecha.

Nivel 3-3



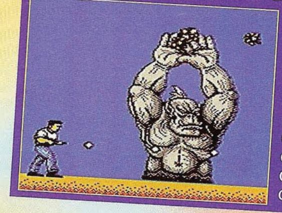
Cuando alcances zonas con muchas ventanas, aléjate de las abiertas.
A menudo te arrojan balas que te apartan de la pared.



Los callejones sin salida y los enemigos son los que hacen tan difícil este nivel. No sólo los enemigos llegan muy rápido, sino que el tiempo se acaba muy rápido.



Guardián del Nivel 3



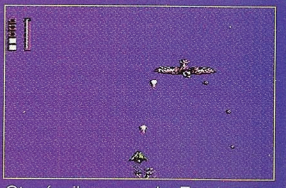
La Bestia de Arena puede ser difícil de derrotar. Los rastros de humo en el suelo te dirán cuándo está a punto de subir. Cuando aparezca, lánzate contra él y dispara en diagonal contra su cabeza.

Nivel 3 Destrucción de Bombas

Las pantallas de destrucción de bombas se hacen más y más difíciles. Los cuadrados azules con flechas te marcan la dirección correcta y te dan una pista sobre el camino a seguir. El tiempo para eliminarlas se reduce a medida que el juego progresa.



Nivel 4-1



En este nivel hay una zona de volcanes muy grande. Vuela bajo y dispara a las bolas de fuego que salen de las montañas.

Otra águila que vuela. Espera a un lado mientras está en el fondo de la pantalla y luego ve a por ella cuando regrese.

Nivel 4-2



En esta sección vigila los pequeños agujeros de la roca. Es más fácil superarlos si te mantienes a la izquierda.

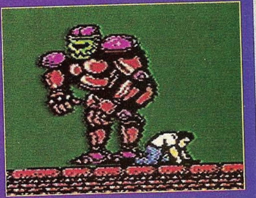
Nivel 4-3



Trepa por la pared de piedra y recoge el símbolo del escudo en cuanto puedas. Esto te llevará a la siguiente parte.

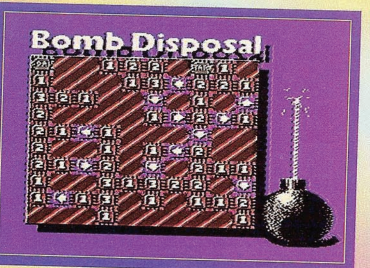
Guardián del Nivel 4

La Tecno Bestia número dos es muy similar a la primera. Evita sus saltos y golpéala por detrás saltando y disparando a la cabeza tantas veces como puedas. Matarla lleva un poco más de tiempo y suelta más bombas que la primera.

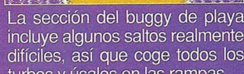


Nivel 5
Destrucción de Bombas

La tarea es la misma, pero hay que eliminar más chips. Una red de flechas te muestra el camino así que asegúrate de seguirlas, tomando la dirección correcta. El tiempo se agota rápidamente, de modo que acierta en tus decisiones.



Nivel 5-1

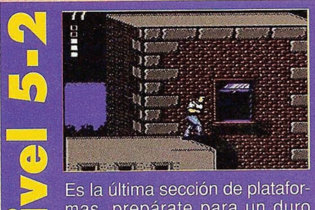
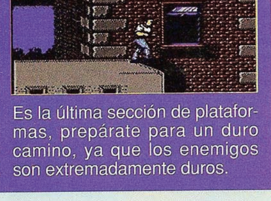



La sección del buggy de playa incluye algunos saltos realmente difíciles, así que coge todos los turbos y úsalos en las rampas.



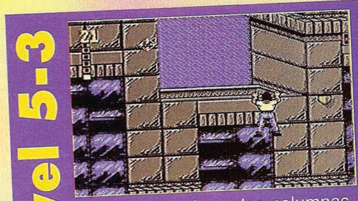
Tienes que tener cuidado con estos estrechos túneles, ya que chocarás si te acercas a los lados. Reduce y coge el reloj de delante.

Nivel 5-2

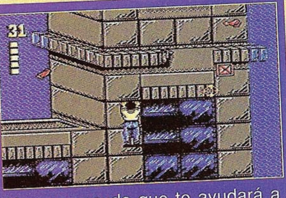



Es la última sección de plataformas, prepárate para un duro camino, ya que los enemigos son extremadamente duros.

Nivel 5-3



Este edificio tiene dos columnas. La primera es una vía muerta pero tiene una vida extra arriba. La de la izquierda es la que debes tomar.



Hay un escudo que te ayudará a subir por el edificio y coger la vida extra, pero cuando bajes te esperan muchos tipos.

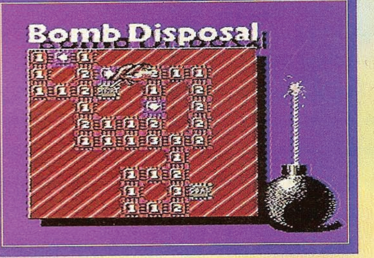
Guardián del Nivel 5

La última Mega Babosa es un bicho malo. Si va contra ti, ve hacia atrás todo lo que puedas, saltando y disparando. La Babosa es vulnerable a los disparos en los ojos, pero cualquier disparo que le dé le hará daño.

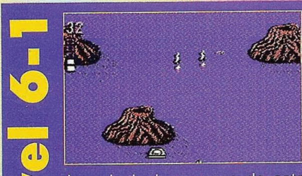


Nivel 5
Destrucción de Bombas

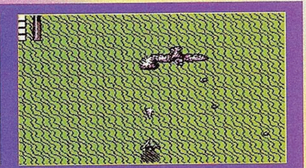
La última zona de destrucción de bombas te lleva al nivel sexto. El tiempo es muy corto y no puedes cometer ningún error. Busca la ruta correcta en la imagen y vuelve a empezar rápidamente si la fastidias.



Nivel 6-1



La principal amenaza de esta sección son los misiles. Vuela bajo y despacio viajando por el recorrido de un misil que acabe de ser lanzado.



La última versión del águila es increíblemente dura. Cuando está en la parte baja de la pantalla vuela hasta su lado, luego sobre su ala y dispara para pulverizarla.

Nivel 6-2



El último nivel de las Microluces es casi todo subterráneo. Recoge todos los iconos de tiempo para completarlo.

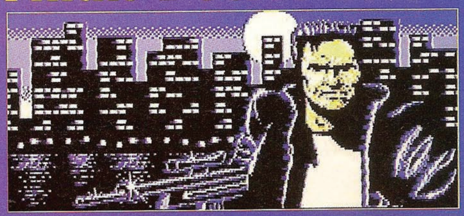
Volar, saltar, conducir, son algunas de las numerosas cosas que tendrás que hacer cuando juegues a Stuntman, o sea al Especialista.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: The Ultimate Stuntman
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 1 semana
RECORD MAS ALTO: 243.663
NUMERO DE NIVELES: 6
DIFICULTAD: Difícil

Guardián Final: Doctor Evil

En el nivel final te encuentras cara a cara con el Doctor Evil. Acaba con los tanques de ambos lados uno por uno. Hazlo progresivamente de frente al tanque para esquivar sus balas. Una vez que lo hayas hecho, ataca al Doctor desde lo alto de los tanques. Dispara con todo lo que tengas directamente contra él. Cuando muera, podrás rescatar a la chica e ir rápidamente a las Armas Espías.



¿¿TODAVIA NO HAS JUGADO A ZELDA EN TU GAME BOY??

Pues entonces ¿a qué esperas para concursar? Lo único que tienes que hacer es leer atentamente las preguntas, llamar a la línea directa Rhine y decirnos cuáles son las respuestas correctas. Así de simple. Sólo con llamarnos y responder correctamente a las preguntas participas en nuestro sorteo y puedes ganar uno de los cartuchos de Zelda para Game Boy, uno de los mejores juegos que se han podido ver en esta consola. ¡Date prisa!





BASES PARA CONCURSAR

- SUPER XS concederá como premio una consola Super Nintendo.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al teléfono 906 380 010 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de enero y termina el 31 de enero a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a tres minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

1 ¿Contra quién luchas en Stuntman?

a - Contra el Dr. Robotnik
b - Contra el Dr. Evil
c - Contra una científica sueca

2 ¿Qué arma básica llevas en Zelda?

a - Una espada
b - Un prototipo de cañón láser
c - Un tirachinas

LLAMA AL TELEFONO

906 380 009

El precio de la llamada es de 64 ptas. (IVA no incluido) por minuto diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

***Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos**
***Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia**
***Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.**

RENT-A-GAME

C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE	5490	1645	2800
ALISIA DRAGON	2990	1000	1995
ALTERED BEAST	—	1255	2835
AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
ARCH RIVALS	5850	1750	2985
ARIEL LITTLE MERMAID	6400	1920	3265
ARROW FLASH	5850	1750	2985
ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
BATMAN REVENGE JOCKER	7290	2185	—
BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
BULLS VS. BLAZERS	7956	2385	4060
CAPITAN AMERICA	7956	2385	4060
CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
CASTLE OF ILUSION	5490	2000	3850
CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
CHUCK ROCK	7956	2385	4060
COOL SPOT	7956	2385	—
CRUE BALL	6948	2085	3545
DAVID ROBINSON'S	6100	1830	3120
DE CAP ATTACK	2990	975	1995
DESERT STRIKE	7513	2255	3835
DOUBLE DRAGON'S	7956	2385	—
DRAGON FURY	8390	2515	4280
DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
ECO THE DULPHIN	6400	1920	3548
EL VIENTO	6190	1855	3155
ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
EMPIERE OF STEEL	7817	2345	3990
EUROPEAN CLUB SOCCER	7190	2155	3665
EVANDER HOLYFIELD BOXING	6345	1900	3235
EX-MUTANTS	6400	1920	3265
F22 - INTERCEPTOR	6900	2070	3930
FATAL FURY	8390	2515	—
FERRARI GRAND PRIX CHALLEN	5485	1645	2745
FLASHBACK	8600	2580	—
FLINSTONES	7956	2385	—
FORGOTTEN WORLDS	5485	1645	2745
G-LOC	4190	1255	2145
GALAXY FORCE III	2990	950	1995
GHOSBUSTER	2990	1025	1995
GHOULS'N GHOST	6900	2070	3930
GOLDEN AXE	5900	1250	2995
GOLDEN AXE 2	2990	995	1995
GOLDEN AXE 3	7515	2250	—
GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
GREEN DOG	5850	1750	2985
HELL FIRE	6190	1855	3155
HERZOG ZWET	2990	1025	1995
HOME ALONE	6400	1920	3265
HUMANS	8100	2430	4135
INDIANA JONES CRUSADE	7513	2250	3835
JAMES BOND 007	7100	2130	—
JAMES POND II	6515	1950	3325
JOE MONTANA II	5900	1800	3190
JOSE MONTANA'93	6985	2095	3565
JOHN MADDEN'92	5900	1800	3190
JOHN MADDEN'93	6400	1920	3265
JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
JUNGLE STRIKE	9500	2850	—
KAGEKI	6078	1820	3100
KID CHAMALEON	6190	1855	3155
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	5850	1750	2985
LEGEND OF GALAHAD	6190	1855	3155
LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
LOTUS TURBO CHALLENGER	6400	1920	3265
M-1 ABRAMS BATTLE TANK	2990	1025	1900
MARBLE MADNES	7170	2120	3610
MEGAGAMES I (3 EN 1)	—	3090	4890
MERCS	2990	1050	2190
MOONWALKER	2990	1025	2200
MS PAC MAN	7513	2250	3835
MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	—
MUTANT LEAGUE SOCCER	7956	2385	4060
MYSTIC DEFENDER	6400	1920	3265
NHLPA HOCKEY'93	6948	2080	3545
OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
OUT RUN	2990	1075	2150
P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
PHELIOS	7290	2185	3715
POWER MONGER	7513	2255	3835
PREDATOR II	6400	1920	3265
QUACKSHOT	4490	1850	3550
RAIDEN TRAD	7956	2385	4055
RASTAN SAGA II	5900	1800	3190
RBI BASEBALL 3	7513	2250	3835
RBI BASEBALL 4	7513	2250	3835
REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
RINGS OF POWER	6890	2065	3515
RISKY WOODS	6400	1920	3265
ROAD RASH 2	6400	1920	3548
ROLLING THUNDER 2	7955	2385	4060
ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
SHADOW OF THE BEAST	2990	800	1995
SHADOW OF THE BEAST 2	6400	1920	3265
SHINING IN THE DARKNESS	6495	2085	3560
SIDE POCKET	6190	1855	3155
SONIC 2	6590	1075	3695
'SONIC THE HEDOGHOG	6513	935	1980
SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
SPIDERMAN	2990	1025	2095
SPLATTER HOUSE	6186	1855	3155
STEEI TALONS	6400	1920	3265
STREET OF RAGE	5990	1790	3090
STREET OF RAGE 2	6400	1920	3265
STRIDER	2990	900	1995
SUPER HANG ON	4190	1255	2145
SUPER SMASH T.V.	6190	1855	315
SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
SUPERMAN	7900	2370	—
TALESPIN	5490	—	—
TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
TAZMANIA	5490	—	—
TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
TERMINATOR	6700	2010	3420
TERMINATOR 2	7590	2275	3870
THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
THE SIMPSONS VS. MUTANTS	5850	1750	2985
THUNDER FORCE III	6590	1975	3750
THUNDER FORCE IV	6900	2070	3930
TINY TOONS	6400	1920	—
TONY LARUSSA BASEBALL	7956	2385	4060
TURBO OUT RUN	2990	1025	2095
TWINKLE TALE	5450	1635	2800
UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
VALIS III	7290	2185	3715
WHERE IN TIME CARMEN S.D.	7956	2385	4055
WHIP RUSH	6890	2065	3515
WONDER BOY 3	2990	900	1995
WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
WORLD OF ILUSION	7513	2250	3835
WORLD TROPHY SOCCER	8100	2430	4135
WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265

GAME GEAR

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ALIENS 3	4490	1345	2290
AX BATTLER	2595	1050	1895
BART SIMPSON VS. MUTANTS	4595	1375	2345
BATTER UP	3900	1170	1989
CHAKAN	4490	1345	2290
CHESSMASTER	2592	950	1990
CHUCK ROCK	4490	1345	2290
CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
DEVILISH	4190	1255	2140
DONALD DUCK	4595	1375	2345
DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
EVANDER HOLYFIELD BOX.	4690	1405	2395
FANTASY ZONE	2595	950	1895
FOREMAN,S KO BOXING	4595	1375	2345
G-LOCK	4390	1315	2240
HALLEY WARS	3900	1170	1989
HUMANS	4595	1375	2345
INDIANA JONES	4490	1345	2290
JUNCTION	3900	1170	1989
KRUSTY'S FUN HOUSE	4595	1375	2345
LA SIRENITA	4490	1345	2290
LAND OF ILUSION	4595	1375	2345
LEMMINGS	4490	1345	2290
NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
OLYMPIC GOLD	4490	1345	2290
OUT RUN	4490	1345	2290
OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340
PENGO	3900	1170	1989
POPILS	3900	1170	1989
PREDATOR 2	4690	1405	2395
PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
RC GRAND PRINX	4595	1375	2345
SHINOBI 2	4490	1345	2290
SLIDER	4190	1255	2140
SONIC	4190	1255	2140
SONIC 2	4595	1375	2345
SPACE HARRIER	2595	—	—
SPIDERMAN	3900	1170	1989
STREET OF RAGE	4490	1345	2290
SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
SUPER MONACO G.P.	4490	1345	2290
SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
SUPER SMASH T.V.	3900	1170	1989
TALESPIN	4390	—	—
TAZMANIA	4390	—	—
THE TERMINATOR	4490	1345	2290
WONDERBOY	3900	1170	1989
WONDERBOY 2	4490	1345	2290
WOODY POP	2595	—	—
WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989

MASTER SYSTEM

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACTION FIGHTER	2760	900	1800
AERIAL ASSAULT	—	950	1800
AFTER BURNER	2990	900	1810
AIR RESCUE	3570	980	1890
ALIEN 3	3800	1100	2850
ASSAULT CITY	2750	955	1890
ASTERIX	4375	1645	3125
BANK PANIC	2590	945	1890
BATTLE OUT RUN	2695	985	1975
BONANZA BROS	3520	990	2010
CALIFORNIA GAMES	3490	1120	2390
CASTLE OF ILUSION	4375	1495	2995
CHAMPION OF EUROPE	3680	1010	2190
CHASE H.Q.	—	920	1860
CHUCK ROCK	3980	1380	2475
CYBER SHINOBI	2790	990	1995
CYBOR HUNTER	—	900	1800
DANAN JUNGLE FIGHTER	—	1445	2745
DICK TRACY	1990	500	1200
DONALD DUCK	4375	1645	3125
DYNAMITE DUKE	—	1100	2475
E-SWAT	2850	900	1800
FLINTSTONES	3670	1120	2230
FORGOTTEN WORLD	2790	975	1900
GAIND GROUND	—	975	1900
GALAXY FORCE	—	900	1800
GAUNLET	2490	795	1595
GHOSBUSTER	—	980	1970
GOLDEN AXE	3390	1120	2150
IMPOSSIBLE MISSION	3740	1190	2380
INDIANA JONES	3800	1100	2745
KLAX	3570	990	1950
LASER GHOST	3280	1030	2120
MASTER OF DARKNESS	3710	1500	2390
MERCS	—	1100	2470
MOONWALKER	—	1120	2670
NINJA	2690	890	1780
NINJA GAIDEN	3590	1060	2120
OLYMPIC GOLD	3720	1070	2230
OPERATION WOLF	3190	945	1990
OUT RUN	2850	900	1800
PAC MANIA	—	930	1860
PARLOUR GAMES	—	900	1800
PREDATOR 2	3190	1120	2190
PRO WRESTLING	3240	1050	2390
PRO WRESTLING	2490	800	1600
PSYCHIC WORLD	3470	1010	2100
R.C. GRAND PRIX	—	930	1860
RAINBOW ISLAND	3690	1480	2370
RAMBO III	2740	895	1895
RENEGADE	3790	1480	2480
RESCUE MISSION	2760	990	1900
SAGAIA	—	900	1800
SCRAMBLE SPIRITS	2590	995	1985
SEGA CHESS	2480	900	1870
SHANGHAI	2760	970	1890
SHINOBI	2790	960	1915
SHOOTING GALLERY	2690	980	1970
SIMPSONS	3580	995	1950
SONIC	—	1245	2365
SONIC II	—	1600	3040
SPACE GUN	3680	980	1980
SPECIAL CRIMINAL INVEST.	3680	990	1990
SPIDERMAN	3680	980	1960
STRIDER	3580	995	1990
SUPER KICK OFF	3900	1300	2595
SUPER MONACO G.P.	2695	990	1980
TENNIS ACE	2490	800	1870
TERMINATOR	3190	1120	2190
THE CYBER SHINOBI	2850	910	1830
THUNDER BLADE	2845	925	1810
TOM & JERRY	—	980	1990
WANTED	2680	990	1900
WIMBLEDON	2990	1100	2095
WONDERBOY III	—	1210	2190
WORLD CUP ITALIA'90	—	1245	2365

SUPER NINTENDO

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
ACT RISER	7890	2365	—
AXELAY	8490	2545	4330
BATMAN RETURNS	9490	2845	—
BATTLE CLASH	6490	1945	3310
BLAZING SKIES	6300	1890	3190
BUBSY IN CLANS	8990	2690	—
BULLS VS BLAZERS	9490	2845	4840
CHESTER CHEETAM	9490	2845	—
COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
COMBATRIDES	10490	3147	—
DINO CITTY	9490	2845	—
DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	—
DRAGON BALL Z	11990	3597	5100
DRAGON BALL Z2	15400	4620	8300
DRAGON'S LAIR	9490	2845	4840
EART DEFENSE FORCE	7890	2365	4025
FATAL FURY	9490	2845	—
FINAL FIGHT II	13480	4100	7790
GEORGE FOREMAN'S KO BOX.	10490	3147	5350
GOAL	9490	2845	4840
GODS	9490	2845	4840
GRADIUS III	6490	1945	3310
GUN FORCE	9490	2845	4840
HOME ALONE 2	7890	2365	4025
HUNT FOR RED OCTOBER	8990	2695	4600
JOE & MAC CAVERMAN	9490	2845	4840
JOHN MADDEN'93	8490	2545	—
KRUSTY"S SUPER FUN HOUSE	8300	2490	4235
LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
MAGICAL QUEST MICKEY	11990	3597	—
MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
OUTLANDER	8490	2545	4330
PAPERBOY 2	8490	2545	4330
PIT-FIHGTER	6490	1945	3310
PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
RANMA 1/2 (II)	15990	4795	8190
ROBOCOP 3	8990	2695	4600
ROCKETER	7890	2365	4025
SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
STAR FOX	9090	2725	—
STREET COMBAT	8490	2545	—
STREET FIHGTER 2	9490	2845	4840
STREET FIHGTER 2-TURBO	16890	5065	9625
STREET FIHGTER 3	10490	3147	5350
SUPER ADVENTURE ISLAND	8490	2545	4330
SUPER CASTELVANIA IV	8990	2695	4600
SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
SUPER SMASH T.V.	8490	2545	4330
SUPER STAR WARS	9490	2845	—
SUPER TURTLE IV	9490	2845	4840
SUPER VALIS IV	10490	3147	5350
SUPER WRESTLMANIA	8990	2695	4600
TAZMANIA	7990	2390	4190
TERMINATOR	9490	2845	4840
TERMINATOR 2	9990	2995	5095
TINY TOON	7890	2365	4025
WAYNES WORLD	9490	2845	—
WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	—
X-ZONE	6490	1945	3310

GAME BOY

TITULO	NUEVO	COM.	VENTA
BART SIMPSON	3440	1030	1955
BASEBALL	3225	965	1900
BATMAN 2	2615	785	1660
BATTLE TOADS	3590	1075	2130
BATTLE UNIT ZEOTH	3440	1030	1955
BILL & TED'S ADVENTURE	3590	1075	2130
BIONIC BATTLER	3225	965	1900
BOXXLE	3225	965	1900
BUBBLE BOBBLE	2925	875	1660
BUBBLE GHOST	2190	655	1245
CAESAR PALACE	2175	650	1235
CRYSTAL QUEST	2925	875	1660
DICK TRACY	2925	875	1660
DOUBLE DRAGON 2	3225	965	1900
DOUBLE DRAGON 3	3225	965	1900
DUCK TALES	3225	965	1900
FINAL FANTASY 2	3225	965	1900
FLIPULL	2190	655	1245
FOOTBALL	2725	815	1545
FORTIFIELD ZONE	3225	965	1900
GEORGE'S FOREMAN KO BOX.	3225	965	1900
GOLF	2190	655	1245
GRADIUS INTERSTELAR	3225	965	1900
HOME ALONE 2	3440	1030	1955
HUDSON HAWK	3440	1030	1955
JEEP JAMPBOREE	3225	965	1900
KLAX	2390	715	1355
KUNG-FU MASTER	2615	785	1490
KWIRK	2925	875	1665
LAZLO'S LEAP	3225	965	1900
LOOPZ	3225	965	1990
MEGAMAN 2	2765	825	1565
METROID 2	3225	965	1900
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	3440	1030	1955
MISSILE COMMAND	3225	965	1900
NAIL'N SCALE	3150	945	1780
NINJA GAIDEN	2615	785	1660
NINJA TARO	3440	1030	1955

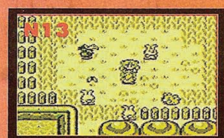
IMPORTANTE

Si desea vender o cambiar, enviar los juegos a RENT-A-GAME. Indicando claramente sus datos, juego que envía y títulos por los que desea cambiarlos. Por favor no manden dinero ni sellos de correos.

La 1ª columna indica juegos nuevos, la 2ª el precio a cómo los compramos y la 3ª a cómo los vendemos usados.

NOMBRE ______
CALLE ______ NUM. ______ PISO ______ LETRA ______
POBLACION ______ C.P. ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______

☐ Envío los siguientes juegos usados:	CANT.	SISTEMA
☐ Quiero los siguientes juegos ☐ USADOS ☐ NUEVOS		



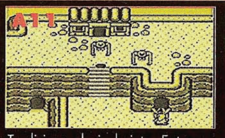
Cuando acabes el nivel cinco, ven aquí y canta con Marin la balada del pez del viento.



Al finalizar el nivel cinco, dejarás pasar al fantasma que sólo querrá volver a su tumba.

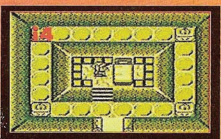


Nivel siete. Cuando estés en el interior del gallinero, una persona te dirá que el gallo puede llevarte.

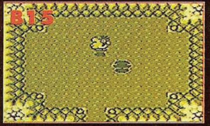


Te diriges al nivel siete. Entra en esta cueva y coge la llave con forma de pájaro. Te hace falta para abrir la torre de los pájaros.


Casa de Tracy el loco. Ven aquí y te darán una poción con la que llenar tus corazones.



La tumba de los sueños. Salta a la cama y sueña en otra dimensión.

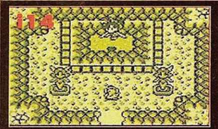


Si te cuelas por el agujero que está en el suelo de B15 llegarás a esta cueva.

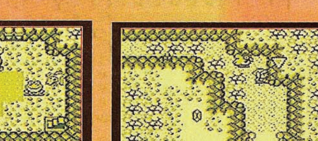


K12

Si entras en la cueva de J11 acabarás en este punto K12. De esta forma puedes entrar en el desierto de "Yarna".



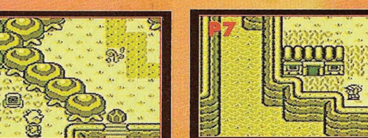
Visita la cueva mágica y una vez dentro haz resucitar a los muertos.





¡La charca de las ranas! Ven aquí después del nivel cinco y escucha el canto de las ranas. ¡Hace resucitar a los muertos!

Tu espada es muy poderosa. De un solo golpe podrás matar a cualquier enemigo.

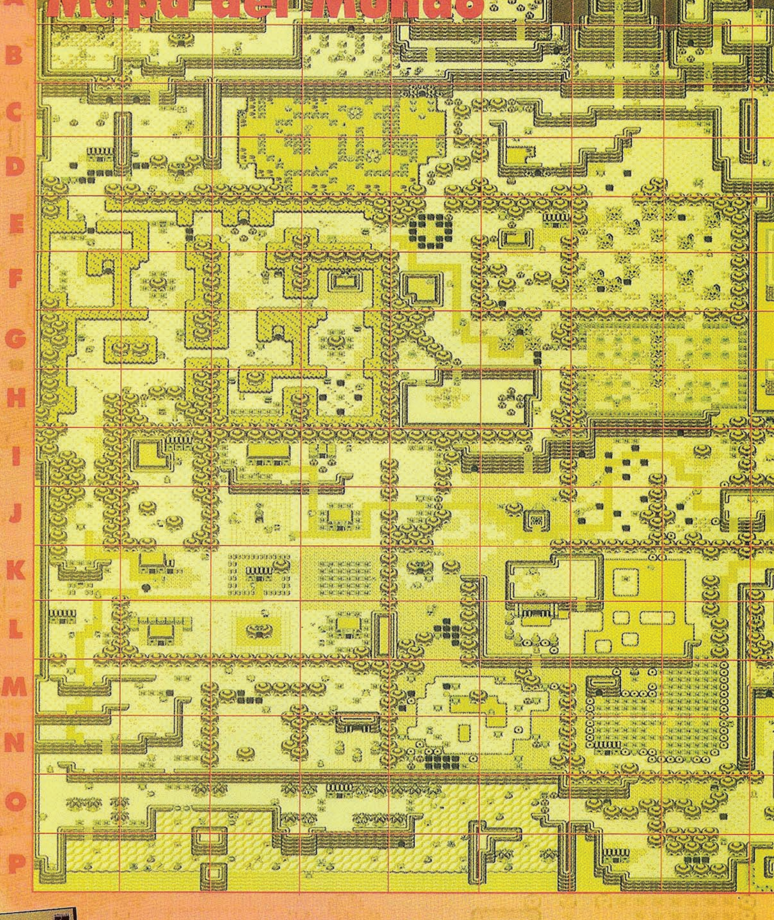




Cuando finalices el nivel cuatro te encontrarás con la tumba del fantasma. Tráele aquí después de visitar su casa.

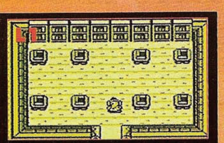


La casa del fantasma. Después de completar el nivel cuatro, tienes que traerle aquí y llevarle a su tumba en G5.

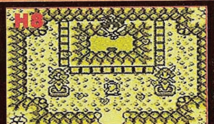


¡Alucina con Game Boy! ¿Cómo diablos se puede meter un juego tan bien hecho y tan manejable en un cartucho de Game Boy? Pues Nintendo lo ha conseguido y además muy bien. El despertar de Link es de verdad el mejor título de Game Boy, y encima puedes jugar en cualquier parte, en el tren, en el autobús o en el coche. Mejor que mejor, ya que te va a resultar difícil dejar de jugar por mucho tiempo... Además, para completarlo ¡ya verás la cantidad de horas que necesitas! Link va a hacer historia en Game Boy.

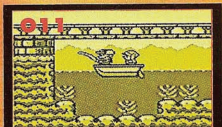
GAME BOY LINK'S AWAKENING



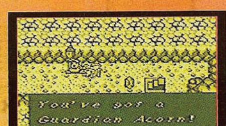
Interior de la librería. Aprende el manejo de las armas y otros misterios de la isla.



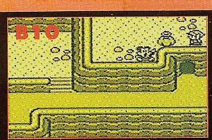
En la cueva mágica puedes llenar de vida todos los corazones que encuentres. Tienes que abrir un agujero en la pared.



Tírate al agua a la altura de este puente y luego súbete a la barca de pesca. Te darán un fabuloso collar.



Al matar a tus enemigos recibirás una bellota mágica. Te hará invencible durante un cierto tiempo.



¿Qué tal se te da el trueque? Este hombre está hambriento. Si le das tu piña, él te dará a cambio una bella flor.

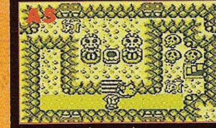
9 10 11 12 13 14 15 16

A B C D E F G H I J K L M N O P

¡Aquí está! El mapa de toda la isla, que podrás consultar en cualquier momento. Cada retícula representa la zona que puedes ver en la pantalla de tu Game Boy. Si por ejemplo quieres localizar la posición N6, busca la fila "N" en el lado del mapa y síguela hasta que se cruce con la columna "6" de la parte de arriba. El mapa cuadriculado es igual que el mapa del mundo que verás si pulsas el botón START.



Esta es la casa de los artistas. ¡Oye tú, deja ya de mirar a la modelo del pintor!



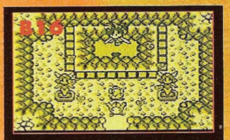
Entra por el pasadizo secreto en A5 y encontrarás esta tumba. Echa polvos mágicos en el fuego y recibirás un don mágico.



Quita las piedras y encontrarás un arcón en donde hay 50 monedas.



Salta por el agujero situado en K1 y llegarás a esta cueva en la que encontrarás un corazón.



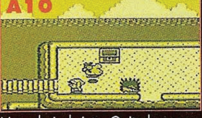
Si abres un agujero en la parte inferior izquierda de B16 descubrirás otra cueva mágica.



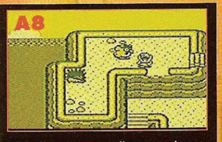
Haz estallar una bomba al lado de esta cabeza. Ahora ya puedes subir por las escaleras. ¡Te esperan nuevas aventuras!



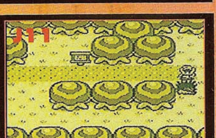
Si llevas la pulsera de la fuerza podrás mover las rocas y abrir el arcón. Dentro hay una concha secreta.



Vete al nivel siete. Quita la roca y descubrirás la escalera secreta que sube a la cima de la montaña.



El gallo tiene que llevarte al otro lado del puente. Busca unas escaleras detrás de los arbustos.



Descubrirás un pasadizo secreto que conduce a K12. Así es como podrás entrar en el desierto de Yarna.



Con este teletransportador te puedes mover rápidamente por toda la isla. Utiliza todos los que veas.



Otro teletransportador. ¡Prepárate para llegar a una zona aún inexplorada!

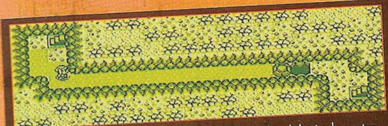


Cuando tengas la pluma, podrás saltar sin peligro sobre los agujeros y conseguir alcanzar este corazón.


La llave de los pájaros te permitirá pasar al nivel siete. ¡Abre la cerradura!

La mansión de las conchas. Si consigues 20 conchas, puedes canjearlas en este lugar por una espada muy poderosa.

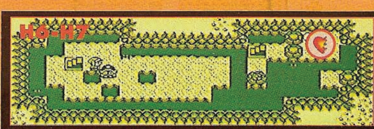




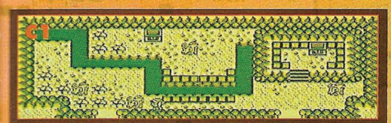
Esta cueva se encuentra junto a la entrada del nivel cuatro. Sólo se puede usar para volver a esta zona.



Este tipo de cuevas pueden ser únicamente utilizadas como atajos para pasar a otras zonas. Los suelos arenosos están llenos de calaveras andantes. Tienes que avanzar muy rápidamente.



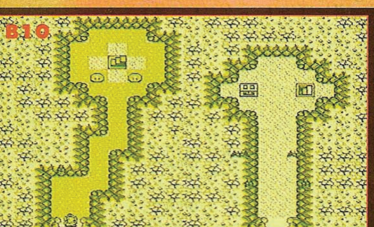
Si te tiras por el agujero que hay en H6, encontrarás esta cueva. Salta sobre los huecos y vuela la roca agrietada para coger el corazón.



Esta cueva se encuentra en C1. Salta el hueco con ayuda de la pluma y alcanzarás el arcón.



Quita la calavera cuando tengas la pulsera energética. Podrás coger el arcón que está protegido por barreras.



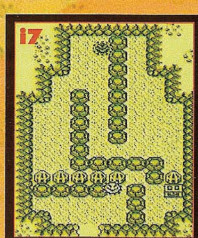
Coge tu espada y acaba con todos los enemigos, antes de ser atacado por ellos. Al subir las escaleras encontrarás un arcón ¡Y otro enemigo!

Esta cueva está a la derecha de B14. No te dejes atrapar por el pez volador y sube las escaleras. En la habitación hay un arcón que tienes que abrir. Finalmente sal por arriba.





Para despertar al gallo tienes que cantar la canción de las ranas. Echa a un lado la veleta.



Ataca a esos extraños objetos y ábrete paso hasta el arcón. ¡Encontrarás 50 monedas!



Esta cueva está situada en la esquina izquierda de B26. Sube las escaleras, salta sobre el hueco y utiliza el garfio para pasar al otro lado en donde encontrarás la salida.

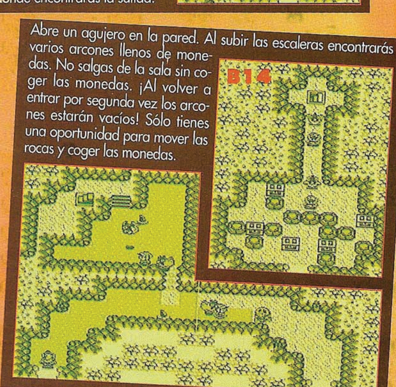


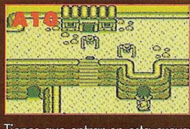
Al saltar a la cama y caer en un profundo sueño aparecerás en esta increíble cueva. Tienes que vencer a los pingüinos.



Estás en el interior de la casa de los cuadrúpedos. Trae la muñeca para comenzar el trueque.

Abre un agujero en la pared. Al subir las escaleras encontrarás varios arcones llenos de monedas. No salgas de la sala sin coger las monedas. ¡Al volver a entrar por segunda vez los arcones estarán vacíos! Sólo tienes una oportunidad para mover las rocas y coger las monedas.



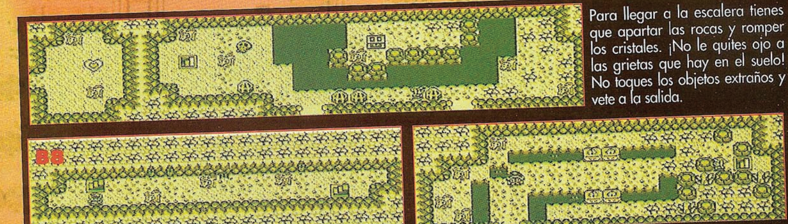


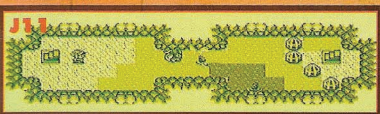
Tienes que entrar en esta cueva para llegar a la torre de los pájaros y entrar en el nivel siete.



Atraviesa rápidamente la cueva para evitar a los enemigos que salen del suelo. Si no te das prisa puedes caer en las grietas que surgen por todas partes.

Para llegar a la escalera tienes que apartar las rocas y romper los cristales. ¡No le quites ojo a las grietas que hay en el suelo! No toques los objetos extraños y vete a la salida.





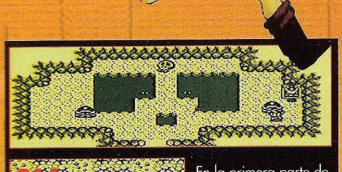
Los charcos oscuros de agua son demasiado profundos, a menos que tengas las aletas. Sortea los objetos extraños para alcanzar las escaleras.



Para alcanzar B6 a través de esta cueva tienes que utilizar el garfio. Lánzalo a las rocas y pasa sobre el enorme hueco.



¿Quieres escuchar el mambo? ¡Pues trae la ocarina!



En la primera parte de la cueva tienes que golpear al enemigo. Luego sube por las escaleras. Con la espada puedes empujar a tus enemigos en la oscuridad. ¡Caerán en profundos pozos!



No entres en esta cueva si no tienes el garfio. Abre un agujero en la pared y lanza una bomba para volar la roca agrietada. Para coger el trozo de corazón tienes que lanzar el garfio.



Sigue las flechas para encontrar el camino. La "X" indica el punto en el que está la charca de las ranas. Si entras escucharás su canción.

CLAVE DE OBJETOS

Esta es la lista de todo el equipo que puedes encontrar: objetos, poderes y bonus que encontrarás en la isla. Si no sabes muy bien lo que es cada cosa, búscala en la lista. Aquí puedes encontrar toda la información que te hace falta. Todos estos objetos aparecerán tarde o temprano así que... ¡Buena caza!

La indumentaria de un héroe



La espada es el segundo objeto que conseguirás en esta aventura. Con ella puedes hacer pedazos a tus enemigos. A veces los objetos como un corazón o una moneda están demasiado lejos. Los podrás alcanzar con tu espada.



El escudo lo encontraste en la playa. Al empezar el juego, pídeselo a tu compañero de casa.



La pulsera energética se utiliza para levantar rocas y macetas. Existen dos tipos de pulseras, y la mejor de las dos la encontrarás más tarde.

Objetos especiales



Las botas de siete leguas te permitirán correr por todas partes. Utilízalas junto con la espada para atacar con fuerza a tus enemigos.



Las aletas son el único modo de cruzar las aguas profundas.



La pluma está en el primer torreón. Con ella podrás saltar sobre pequeños huecos y grietas. ¡Si además la utilizas con las botas, puedes saltar distancias enormes!

Objetos importantes



Puedes comprar el arco en la tienda del pueblo, aunque es caro. ¡Cuesta 980 monedas!



Si quieres obtener el boomerang, tendrás que cambiárselo por la pala, al hombre que te encuentres en P5. Para ello tiene que estar funcionando el sistema de trueques. No accedas al cambio si no tienes todas las conchas.



Bombas. Compra todas las que puedas. Se pueden utilizar para destrozar a los enemigos. También te servirán para abrir boquetes y volar rocas agrietadas o poco resistentes.



El Príncipe Ricardo te pedirá que le busques cinco hojas de oro. A cambio te dará la llave con forma de caracol.



El garfio es muy útil. Lánzalo contra vasijas, rocas y enemigos. También te sirve para conseguir objetos tirando de ellos.



Al poco tiempo de empezar a jugar encontrarás esta seta mágica. Con ella, la bruja podrá conjurar un hechizo, y a cambio conseguirás un saquito de polvos mágicos.



Los polvos mágicos pueden encenderse en las lámparas para iluminar las habitaciones oscuras. Encontrarás más saquitos en la mayoría de los torreones.



La varita mágica permite lanzar bolas de fuego al enemigo, incinerándolos instantáneamente. ¡También permite derretir obstáculos helados!



No tardes en comprar la pala en la tienda del pueblo. Con ella puedes excavar y buscar fantásticos tesoros.



La Ocarina se utiliza para tocar bellas melodías. Durante la aventura tres personas te enseñarán tres canciones.



En el pueblo conocerás a "Tracy el loco" que te enseñará sus trucos secretos en el arte de la medicina. Cuando los hayas aprendido, podrás llenar de vida los corazones que tengas vacíos.

Equipamiento de los torreones



En uno de los arcones encontrarás el mapa del torreón en el que estés. Te mostrará todas las habitaciones por las que puedes moverte.

Esta brújula te permitirá encontrar el hechizo escondido en cada torreón. Con ella también puedes encontrar los arcones cerrados.



En cada torreón has de buscar la llave con una máscara de hechicero. Con ella podrás entrar en la guarida del hechizo.



En los arcones de los torreones hay varias llaves escondidas. Encuéntralas para poder abrir las puertas de las habitaciones secretas.



Necesitas la llave con forma de pez para entrar en el nivel cuatro.



La llave con forma de pájaro te permitirá entrar en la torre de los pájaros y acceder al nivel siete.



La llave con forma de cara aparecerá cuando te acerques a la tumba que encontrarás en el nivel seis.



La llave con forma de caracol es necesaria para entrar en el nivel tres. ¡La caverna de la llave!



Tienes que conseguir esta llave antes de entrar en la cueva de la cola. Se trata del primer nivel.



En cada torreón encontrarás una losa de piedra. Coge el trozo partido que tiene escrito un mensaje. ¡Te dará una pista!



En esta piedra se puede leer un mensaje. ¡Puede ser una pista importante para conquistar el torreón!



Seguro que ya conoces las bolas de cristal. Para activarla golpéala con la espada, una vasija, el garfio, una flecha o la varita mágica. Hará que se levanten las columnas del torreón en el que estás.

Bonus



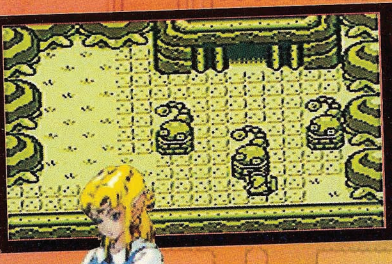
Se pueden encontrar pequeños corazones casi en cualquier parte. Sólo tienes que matar enemigos, levantar vasijas o cortar arbustos.



Por toda la isla puedes encontrar trozos de corazón. Si juntas cuatro te darán un corazón vacío extra.



Recoge al menos 20 conchas secretas y llévalas a la mansión de las conchas. ¡Tendrás una recompensa: la espada de máximo poder! Con ella podrás lanzar bolas de fuego. Ya tienes una excelente razón para recoger todas las conchas que veas. Haz agujeros en el suelo, retira troncos de árbol y encontrarlas.



Entrada

Esta es la entrada al nivel uno. La cueva de la cola. Antes de entrar tendrás que estudiar atentamente las instrucciones, averiguando lo que tienes que hacer. Debes reunir todas las monedas que puedas para comprar la pala en la tienda del pueblo. Para buscar monedas puedes arrancar arbustos, matar enemigos y abrir todos los arcones que veas. Cuando tengas la pala, excava buscando conchas secretas y corazones, aunque puedes encontrar otra serie de objetos.

Casa de la Bruja



Recoge las setas que encuentres en la zona F1 y llévalas a la casa de la bruja en donde cuece a fuego lento una poción mágica. Con estas setas, la bruja podrá decir su conjuro, y a cambio recibirás un saquito de polvos mágicos. Esos polvos se utilizan para encender las lámparas en los torreones oscuros. También te permitirán deshacerte del molesto zorro que continuamente te cambia el plano de la zona. Lánzale polvos mágicos a los ojos.

Primer torreón. Desde el principio del juego, tienes que llevar puesto el escudo. Después tienes que ir a P3 y recoger la espada. Métete por el túnel que hay en F1 y recoge las setas. Llévaselas a la bruja que como contraprestación te dará los polvos mágicos con los que encender la luz. ¡Pruébalos en las lámparas! Vete a F2 y lánzale los polvos al zorro. Después vete a E2 y coge la llave de la cueva de la cola... Está en el arcón.

Mapa de la Cueva de la Cola

Al matar a todos los enemigos de esta sala aparecerá un arcón. Dentro está el mapa del torreón. Pulsando el botón START verás todas las salas.

Utiliza el escudo para aturdir a los enemigos que encuentres en esta sala. Mátalos con la espada. También puedes hacer que caigan por los agujeros. Finalmente encontrarás una escalera.

Utiliza una de las llaves para abrir el acceso a las escaleras. Arriba hay un arcón y dentro... ¡la llave con forma de hechicero!

Utiliza la llave para abrir la puerta de esta habitación. Empuja por la izquierda para que se abra.

Coloca una bomba en el sitio más agrietado de la pared. ¡Esa es justamente la zona más débil! El arcón te reserva una sorpresa.

Destruye a todos los vampiros y abre la puerta de la siguiente habitación. ¡Las oscuras losas del suelo están a punto de desplomarse, muévete corriendo!

En el arcón de esta habitación descubrirás una brújula con la que puedes saber dónde está el hechizo del torreón y el lugar de los arcones que contienen tesoros. ¡No pierdas tiempo, ábrelos!

Mata a estos dos enemigos. En cuanto estén muertos caerá una llave que te será muy útil para abrir una puerta.

Empuja al guardián de esta habitación hasta que caiga al vacío. Al apretar al botón caerá otra llave.



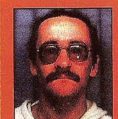
Un Juego de Moda

¡No te pierdas este fabuloso juego, hazte con él! Coloca la tenaza frente a la puerta. Decide qué objeto quieres coger y pulsa el botón "A" antes de que llegue a la parte de abajo de la izquierda en la cinta transportadora. La primera vez que entres en este sitio, habrá una muñeca en el centro de la habitación. Cógela y dásela a la mujer de la casa de los cuadrúpedos para que.ella te dé un lazo. Vigila la tienda y averigua cuáles son las cosas que puedes intercambiar.

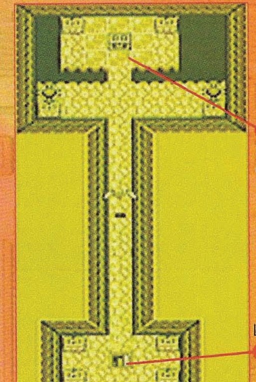
ANDRES FERENO

Enhorabuena a dos de nuestros lectores. A ellos se les ha ocurrido esta solución. Andrés sabe que su talento merece figurar en la mejor revista de videojuegos. ¡Te has ganado un super-premio!

TREVOR "EL LISTO"

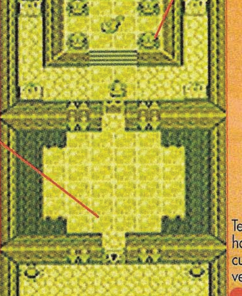


A este amigo se le han ocurrido nuevas ideas para ayudaros con este juego. Si crees que eres suficientemente bueno como para ofrecer tu ayuda, envíanos las soluciones de tus juegos favoritos.



En este arcón encontrarás una pluma. Con ella podrás saltar pequeños huecos y grietas.

Las escaleras te permitirán cambiar de zona.

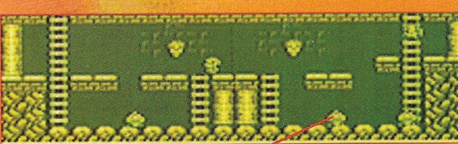


Recoge el violonchelo de la luna llena. Este es uno de los ocho instrumentos que hay en la aventura y que necesitarás recuperar para despertar al pez del viento.

El gusano gigante te impide entrar en la sala del violonchelo. Tienes que evitar tocarlo. ¡No le ataques!

Acaba con los enemigos que encuentres en esta sala. Recoge el fragmento de piedra y lee el mensaje de la losa. Te dará una pista.

Te acercas a las puertas de la habitación. ¡Cuidado con las afiladas cuchillas enemigas! Deja que choquen y vete antes de que vuelvan a la carga.



Salta sobre tus enemigos y mátalos. Como recompensa recibirás un corazón. Si los degollas con tu espada sólo recibirás una moneda.

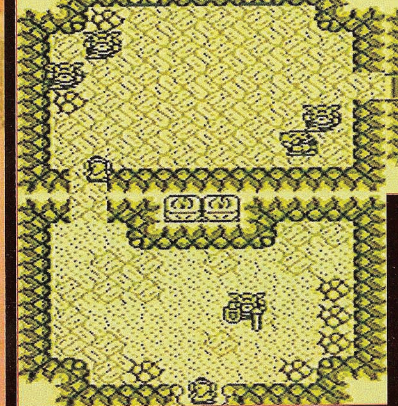


Cuando tengas la pluma, podrás saltar sobre los huecos y llegar a sitios inalcanzables sin ella.

Este guardián va a lanzarte una barra. Salta para esquivarla y córtale con tu espada los tentáculos.



Aquí solo hay esqueletos ¡Pero están al acecho!



Interior de la Cueva del Arco de Bow Wow

Cuando salgas de la cueva de la cola has de entrar en la casa contigua a la tuya, en la que está atado el perro de "Bow Wow". En su interior, una mujer te dirá que "Bow Wow" ha sido capturado por los guardianes. Tienes que ir a D6 y entrar en la cueva en la que un guardián te lanzará sus flechas. ¡No pares de moverte si no quieres que te den! Cuando se abalance sobre ti, deja que se estrelle contra la pared. ¡Ataca ahora que está aturdido y degüéllale con tu espada! Espera a que empiece a mover la cabeza y repite la operación. ¡Le has derrotado! Sigue avanzando por la cueva y encontrarás a Bow Wow encadenado a la pared. Al acercarte conseguirás liberarlo, aunque quedará unido a tu brazo. Puedes llevarle a cualquier parte de la zona principal pero no a los torreones. Bow Wow se comerá a todos los enemigos que os encontréis. También apartará las enormes flores que te impiden subir al segundo piso. ¡Por si fuera poco es un verdadero sabueso con las conchas!

Gruta de la Botella

El segundo nivel se encuentra en la laguna de Goponga (en C5). Si estás con Bow Wow no te preocupes, porque se comerá las enormes flores que te cierran el camino. Aunque él no puede pasar, te esperará fuera. Antes de entrar, tienes que comprar la pala en la tienda del pueblo. Además debes llevar varias bombas.

Al encender fuego en esta sala matarás a los fantasmas. Verás un arcón en el que encontrarás la pulsera energética y con la que podrás levantar rocas y objetos pesados.

Con la fuerza adquirida levanta todas las vasijas y encuentra corazones. Lánzale uno a la bola de cristal.

Levanta las vasijas y lánzaselas a los conejos para matarlos. Aparecerá una escalera. ¡Una de las vasijas está llena con el elixir de la vida!

¡Este remolino te aspira! Cuando entres en la sala trata de separarte de él y ábrete camino hasta el arcón. Recoge un fragmento de losa.

¡Ten cuidado con el monje y el vampiro! Al mover uno de los bloques de piedra se liberará un conejo que debes matar a golpe de vasijas. Finalmente mata al murciélago con tu espada y haz saltar al monje por los aires con una bomba.

Al ogro lo puedes matar con unos cuantos espadazos. Acércate rápidamente de modo que no pueda separarse de la pared. ¡Si no paras de asestarle golpes con la espada quedará indefenso! Pero ten cuidado con las losas agrietadas. Cuando muera, se partirá una de ellas por la que debes colarte.

Utiliza la escalera para llegar al cerrojo del hechizo. Salta sobre el puente y abre la puerta con la llave del hechicero.

El guardián de la botella te lanza bolas de fuego que puedes evitar moviéndote de izquierda a derecha. Aprovecha el momento en que salga de la botella para atacarle con tu espada y lanzarle contra la pared. Repite esta operación hasta romper la botella y acabar para siempre con él.

Espera a que las flores hayan entrado en las vasijas. Puedes destruirlas con tu espada. Es probable que pierdas corazones.

Salta este hueco y ponte detrás del enemigo. ¡Atácale sin parar!. Debes lograr tirarlo al vacío con tu espada. El arcón contiene el mapa.

Si acabas con los dos esqueletos recibirás una llave. Para ello debes clavarlos a la pared con tu espada..., ¡lo cual no es nada fácil ya que no paran de dar saltos!

Golpea la bola de cristal con tu espada para hacer caer todas las columnas del torreón. Si golpeas otra bola de cristal se volverán a quedar igual que estaban.

Al juntar estas dos piedras aparecerá una escalera.

Entra en esta sala y enciende las lámparas con los polvos mágicos. El arcón que está en la entrada contiene 50 monedas.

Destruye a estos dos monjes con una sola bomba. Caerá una llavecita de los cielos.

Este monje imita todos tus movimientos. Abalánzate contra él y golpéale con la espada. ¡Mira como huye! Coloca una bomba y atráele hacia ella. ¡A volar! Aparecerá un arcón en el que está la brújula.

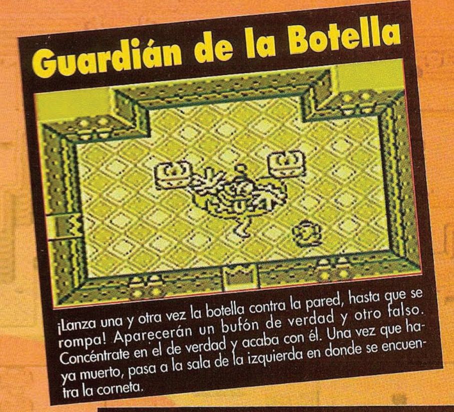
Tienes que coger la llavecita que está en el arcón. ¡Si las columnas están demasiado altas, rompe la bola de cristal!

Sáltate los huecos y ve recogiendo polvos mágicos. Al final de la sala hay un arcón, y dentro una llavecita.

Cuando estés sobre esta plataforma coge una vasija en tus brazos. El peso hará que baje y que puedas alcanzar la escalera de la izquierda.

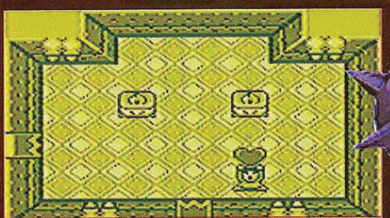
Utiliza las plataformas móviles para evitar una muerte dolorosa. Sube por la escalera que está al otro lado.

Guardián de la Botella



¡Lanza una y otra vez la botella contra la pared, hasta que se rompa! Aparecerán un bufón de verdad y otro falso. Concéntrate en el de verdad y acaba con él. Una vez que haya muerto, pasa a la sala de la izquierda en donde se encuentra la corneta.

Corazón del Guardián de la Botella



Destruye al guardián de la botella y ganarás otro corazón. Con él puedes llevar más energía vital y así vivir más tiempo.



Casa de Richard - N7

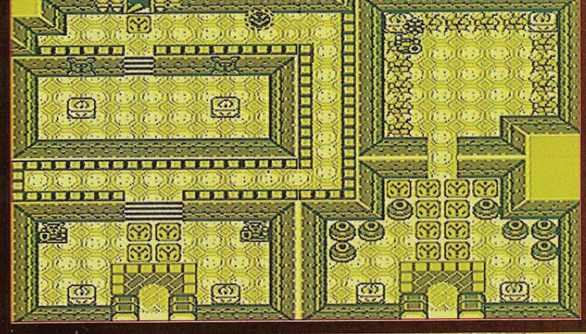
Cuando salgas de la gruta de la botella, lleva a Bow Wow al pueblo, a ver a la Señora Neow. ¡Menudo beso! Vete a la casa de Richard que está en N7. Te dirá que vayas a buscar cinco hojas de oro. Cuando las tengas, regresa y empuja la caja. Aparecerá una escalera. Bájala y ábrete camino entre el laberinto de arbustos. Cuando encuentres la estatua del buho excava debajo y encontrarás la llave con forma de caracol.

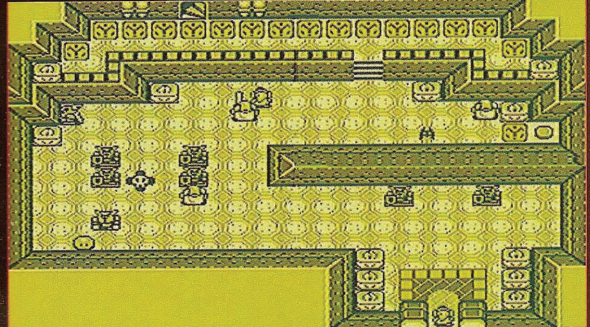
Entrada Secreta



El pasadizo secreto subterráneo desemboca en este punto. Aunque está vigilado por peligrosos guardianes armados con espadas debes pasar sin ser visto. No pueden seguirte a otra pantalla.

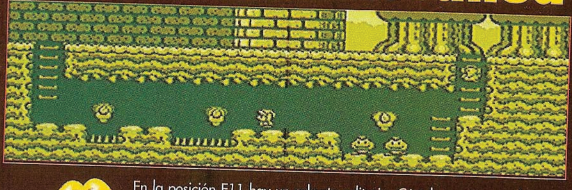
Castillo F10 - En Busca de la Hoja





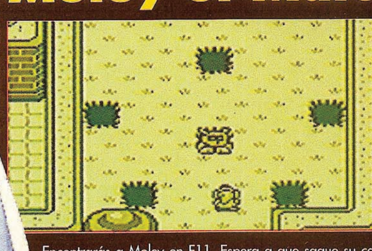
Al entrar al castillo, gira a la izquierda y acaba con todos los enemigos que hay en esta sala. ¡Ya tienes la primera hoja! Muévete arriba y a la derecha y encontrarás un interruptor en el suelo. Si lo pisas se abrirán las puertas del castillo. Sube las escaleras y llegarás a una habitación en la que hay cabezas de oso colgadas de la pared. Lanza bombas a la cabeza de la izquierda y aparecerá un guardian. Mátale. ¡Ya tienes la segunda hoja! Ahora sal y vete a la sala de la derecha. Lanza una vasija a la puerta. El guardián te ataca con una cadena y una bola. Lánzale una bomba y hazle saltar por los aires. ¡Ahí está la tercera hoja!

Entrada Subterránea



En la posición E11 hay un arbusto solitario. Córtalo con tu espada y encontrarás una escalera que lleva a los subterráneos del castillo en los cuales has de encontrar las cinco hojas. Antes de pasar a los subterráneos puedes dar una pequeña vuelta por el castillo.

Moley el Malo



Encontrarás a Moley en F11. Espera a que saque su cabeza por un agujero... ¡Y zap! Métele un espadazo. Se defenderá lanzándote bombas que te obligarán a mantener las distancias. Dale golpes hasta que te entregue la cuarta hoja.

Kiki el Mono - H12



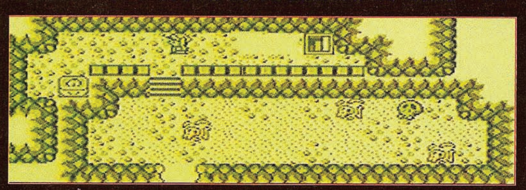
Mientras buscas las cinco hojas de oro para Richard te encuentras con Kiki el mono. Hay un río y no puedes pasar así que él te construirá un puente. ¡Pero a cambio tienes que darle todos tus plátanos!

Disparar al Grajo - F9



A la izquierda del castillo hay un árbol. Lánzale una roca al grajo que está posado en su rama. No dejes que salga de la pantalla hasta que esté muerto. ¡Y ya está, la quinta hoja!

Interior de la Cueva de la Estatua de Buho - N7



Después de conseguir las cinco hojas, vuelve a casa de Richard. Te enseñará unas escaleras secretas que bajan a una cueva en el fondo de la cual verás la estatua de un búho. También hay un arcón que guarda una concha secreta. Abrete camino hasta la estatua cortando los arbustos y ten cuidado de no caerte en los agujeros. Esta zona es un completo laberinto en el que los arbustos reaparecen cuando te mueves a otra pantalla. Vete hacia la derecha y no pares hasta que alcances la estatua.

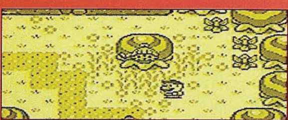
LLAVE DEL CARACOL - M7



¡Ya te has abierto paso entre los arbustos! Ahora coge la pala y cava un agujero delante de la estatua. Ahí está la llave de caracol que te permitirá el acceso a la cueva ¡A por el nivel tres! Utiliza la llave en la puerta de la pradera.

Tienda de intercambios





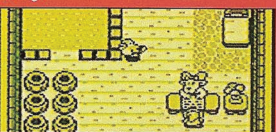


¡En esta aventura es muy importante saber comerciar e intercambiar objetos como un verdadero fenicio! Toda la aventura depende de los trueques que ocurren a lo largo del juego. El primer objeto que se intercambia es la muñeca Yoshi. Llévala a la casa de los cuadrúpedos en donde a cambio te darán una cinta.
2. Dale la cinta al perro que está en la caseta, junto a la casa de Bow Wow. El te dará a cambio su comida.
3. Cambia la comida del perro en la tienda que está junto a la playa. Allí te darán plátanos.
4. Dale al mono Kiki los plátanos y él te dará a cambio un palo.
5. Ve a ver a Tarin en la posición H8 y cámbiale el palo por un panal de miel.
6. Vete al pueblo de los animales que está en N14 y cámbiale al oso el panal de miel por una piña.
7. Dale la piña al muchacho hambriento de la montaña, posición B10. A cambio, él te dará una flor.
8. Vuelve al pueblo de los animales, en M14 y cámbiale a la cabra la flor por una carta.
9. Llévale la carta al señor Write, en la posición D1. El te dará a cambio una escoba.
10. Vete otra vez al pueblo de los animales, en M14. Dale la escoba a la mujer del señor Ulriras a cambio de un anzuelo de pescar.
11. Debajo del puente, en O11 hay una barca con un pescador. Tienes que cambiarle el anzuelo por un collar.
12. Junto al agua, en la posición M10, hay una sirena. Dale el collar y ella te dará una escama de su cola.
13. Pon la escama en la estatua de la sirena (en O10). La estatua se desplazará descubriendo una escalera. Baja y recoge una lupa.
14. Lleva la lupa a la librería y lee el libro de los secretos oscuros. Apunta las instrucciones porque te harán falta al final del juego.
15. Cuando hayas recogido 20 conchas secretas vete a la cueva vacía que está en P5 y cambia la pala por un boomerang.









Cueva de las Llaves

Esas bombas pueden ser peligrosas. ¡Debes destruirlas! Caerá una llavecita. Levanta todas las vasijas y encontrarás a un mago.

Para matar a estas serpientes negras puedes utilizar las bombas. Coloca una justo delante de ellas. ¡Las muy locas la cogerán con la boca! Hacen falta tres bombas para acabar con cada serpiente.

Si apuñalas al enemigo se abrirán las puertas de esta sala. Tienes que matar a las ranas de la habitación de la izquierda de la misma forma que hiciste con las serpientes.

Las bombas enemigas contarán hasta tres. Después, si las atacas con la espada, explotarán. Recoge la brújula y haz un boquete en la pared.

¡Las losas de esta habitación tienen forma de flecha! Coloca una bomba en este punto y en la pared situada más al Este de la siguiente habitación.

Cuando tengas las botas de siete leguas corre hacia este hueco y salta en el último momento. Utiliza la pluma para alcanzar el otro lado.

En la segunda parte de este torreón empieza lo divertido. Tienes que encontrar el mapa, la brújula y la llave con forma de hechicero. Además tienes que encontrar un montón de llavecitas que luego necesitarás. Sin ellas no podrás retirar las piedras que tapan las escaleras de acceso a la zona final.

Después de la tercera sala, debes entrar en esta otra. Al matar al monje y al esqueleto con la espada caerá otra llavecita. Rompe la bola de cristal y sube por las escaleras que están a la derecha de la tercera sala.

Date una vuelta por esta sala en busca de enemigos. Si matas a cinco de ellos te caerá una llavecita.

Esta es la tercera habitación en la que debes entrar. ¡En esta zona hay cuatro habitaciones! Trata de encontrar al enemigo y acaba con él. Recoge una llavecita.

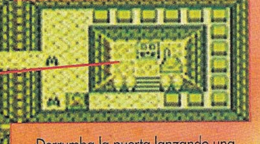
Estás en el torreón del tercer nivel. ¡La cueva de las llaves! Tienes que llevar la llave de caracol. Si saltas entre las islas de L8 y L7 llegarás a la entrada. Abre la cerradura que se encuentra en L6 con la llave de caracol. ¡Cuidado, es muy importante entrar a este nivel con un buen cargamento de bombas! De modo que ve a la tienda del pueblo y gástate el dinero!

Puedes llegar aquí subiendo por la escalera situada en dos habitaciones inferiores. Entra por la puerta de la izquierda y lanza las bombas al vacío antes de que te caigas. Para pasar al otro lado tendrás que saltar. ¡Consigue la siguiente llave!

Después de matar a las ranas transportadoras, ven a esta habitación. Utiliza tu espada contra todos tus enemigos y levanta todas las vasijas. Encontrarás más bombas. ¡Ahí tienes otra llave! Coge deprisa la llave y las bombas, antes de que caigas al vacío.

Para llegar a este arcón tienes que ponerte las botas de siete leguas y venir por el pasillo de la izquierda. Encontrarás 50 monedas. La roca que está al lado se mueve de izquierda a derecha.

Lucha a cuchillo contra los esqueletos flotantes, acorrálandolos contra la pared. Dentro de este arcón te encontrarás con un enemigo. ¡Ten cuidado al abrirlo!

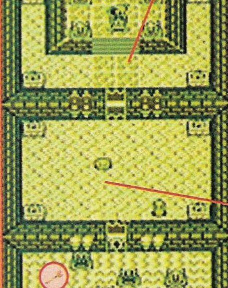


Las columnas son muy altas; debes bajarlas y regresar a esta habitación. Para eso tienes que golpear la bola de cristal. Mata al monje guardián y abre el arcón. ¡Tiene 200 monedas! Retira la roca para poder salir.

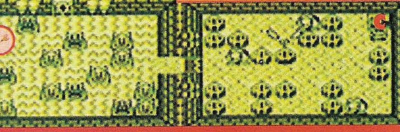
Derrumba la puerta lanzando una vasija. Si acabas con las bombas enemigas de la siguiente sala encontrarás un arcón con una llavecita. En la habitación de la izquierda hay un remolino. ¿Tienes puestas las botas? ¡Pues levanta tu espada y ataca!

Si no llevas las botas de siete leguas no vas a poder cruzar este pasillo. Destruye los objetos extraños con la ayuda de tus botas y la espada.

Por fin encuentras la campana de las lilas. ¡Prepárate! ¡Vas a embarcarte en una nueva aventura!

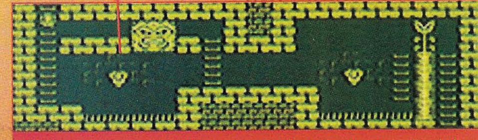


El guardián del ojo está escondido. Acorrálale contra la pared y derríbalo. ¡Ahora no pares de darle golpes con la espada!. Al cabo de un tiempo verás dos ojos en una repisa. Golpea la repisa hasta que los ojos caigan. ¡Acaba con ellos! Ten cuidado con las sombras que cubren la habitación.



Al llegar a esta zona tienes que saltar sobre las rocas heladas. Mata mientras a las ranas transportadoras. ¡Cuidado, no vuelvas a la escalera! Si lo haces...¡vuelta a empezar! Pasa a la siguiente sala y mata a todos los murciélagos para conseguir otra llave. Ahora tienes que coger ese horrible ojo.

Espera a que la piedra se caiga. ¡Luego sube rápidamente por la escalera!



Este pasadizo subterráneo te conducirá a la zona final. La campana de las lilas está a la vuelta de la esquina.



Entrada del Nivel 4

Mete la llave de pez en el cerrojo que está en C12. Dale la piña al muchacho que está en B10 y salta desde B12 hasta la entrada del Túnel de los Peces. Estúdiate bien el plano y encontrarás un buen camino a través del laberinto de cuevas.

Guardián del desierto

Encontrarás esta enorme serpiente en N15. Para matarla tienes que cortarle varias veces la cola. Ten cuidado no te caigas en el pozo porque acabarías en M15. Cuando esté muerta recibirás una llave con forma de pez. Ahora ponte en medio y abre un boquete en la pared Norte. Recoge el trozo de corazón que encuentres y ve a C12.

Escena Sexy de la Playa

¡Ya has encontrado a Marin junto al mar! Despierta a la morsa que te cierra el paso al desierto de Yarna. Tiene que ponerle una bomba al cerdo de piedra que está en i8.

¡Estás en el nivel cuatro! Antes de entrar en el torreón, puedes darte una vuelta por la casa de las tres rocas situada en la entrada de i4, encontrarás la ocarina. Ahora tienes que volver a la sala que hay en H8 y darle el palo al hombre que te encuentres. Llévale el panal de miel al oso de N14 y ve a ver al gallo del pueblo que está en J3. Habla con el chico del pueblo y vete a P6 donde está Marin. El te ayudará a despertar a la morsa de P14. Entonces podrás entrar en el desierto de Yarna y acabar con el guardián.

Túnel de los Peces

Ataca al enemigo. ¡Ten cuidado con las bolas de fuego! Si abres el arcón encontrarás las aletas. Ahora ya puedes nadar en aguas profundas.

Pisa la losa del centro de la habitación. Ponte sobre la que está en la parte de arriba y a la izquierda y ponte a andar en el sentido de las agujas del reloj. ¡La puerta se abre!

Cuando te encuentres con el guardián del río quédate en la esquina y levanta tu espada. Al cambiar de dirección déjale pasar. Repite el proceso.

Mata al enemigo de esta sala. ¡Se te ha caído una llavecita por el agujero que está a la izquierda! Vas a tener que bajar a buscarla.

Levanta tu espada y ataca a todo lo que se mueva en estas dos habitaciones. Acércate a la roca agrietada y vuélala. Ya puedes alcanzar el arcón.

Ponte la pulsera energética y tira de esta manivela todo lo que puedas. ¡Corre hacia la puerta que está a la derecha antes de ser aplastado por todas las roca que caen!

Esta escalera te conducirá a la llave de las pesadillas. Es una de las últimas zonas en las que tienes que entrar.

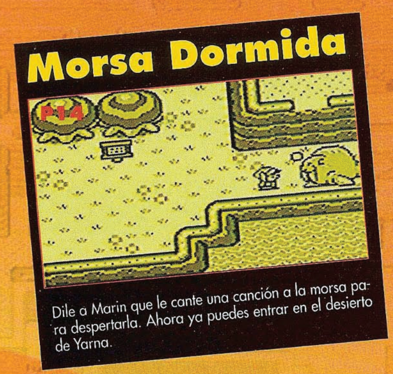
Con las bombas puedes abrirte paso entre las rocas agrietadas. Ahora puedes coger el arcón. Algunas rocas las tienes que empujar hacia la derecha.

¿Tienes la pluma? ¡Pues salta con decisión sin miedo a caer al agua!

Derriba con el escudo a todos los enemigos y cuando estén a tu merced mátalos con la espada. ¡Se abre la puerta de la derecha! Repite la operación ¡Al abrirse la siguiente puerta descubrirás un arcón!

¡Cuidado con los charcos oscuros ya que son muy profundos y puedes ahogarte si no llevas puestas las aletas! Mata con tu cuchillo todas las arañas que veas y rompe el hielo para coger el arcón.

Morsa Dormida



Dile a Marin que le cante una canción a la morsa para despertarla. Ahora ya puedes entrar en el desierto de Yarna.

Gallo Dormido



Ya acabaste la charla con este chico. Cuando termines de recorrer el sexto torreón, regresa y empuja al gallo. ¡Aparecerá una escalera secreta que te conducirá a una sala llena de pollitos muertos! Cántales la canción de las ranas para que resuciten. Ahora ya puedes entrar en la isla.

Encontrar a Marin



Después de hablar con el niño que estaba al lado del gallo dormido tienes que ir a la playa a buscar a Marin. ¡Está diciendo tonterías sin sentido! Además te va a echar la bronca porque se cree que no escuchas. ¡En fin, vete a despertar a la enorme morsa!

Interior del Pozo de Arena



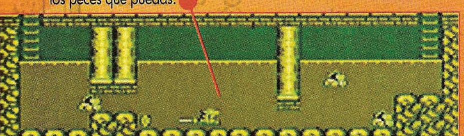
Vete al otro lado de la plataforma flotante y salta al agua. Tienes que buscar la llave que se cayó por un agujero del torreón principal.



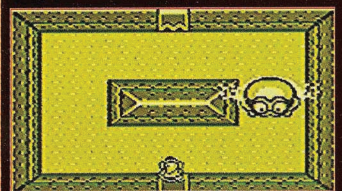
¿Ves esos enormes bloques de roca? Ten cuidado porque cuando te acerques se caerán y podrían aplastarte. Muévete con cautela y cuando se suelten, salta otra vez al agua. Volverán a subir al sitio en donde estaban. ¡Aprovecha entonces para pasar!



Si tienes puestas las aletas, nada por esta cueva submarina matando a todos los peces que puedas.



Pez Guadián



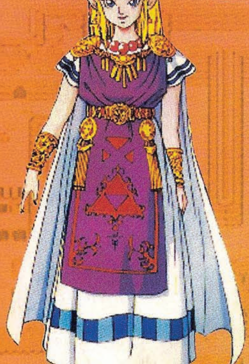
Al final de las escaleras que bajan desde la puerta de los hechizos encontrarás este enorme pez guardián. Cuando le veas... ¡ataca! Tienes que apuntar al enorme tentáculo que tiene en la cabeza. Con los peces pequeños acabarás de un solo golpe y si eres muy rápido, a este también te lo puedes cargar a la primera. Ahora ya puedes pasar y sentir el viento sobre tu cara.

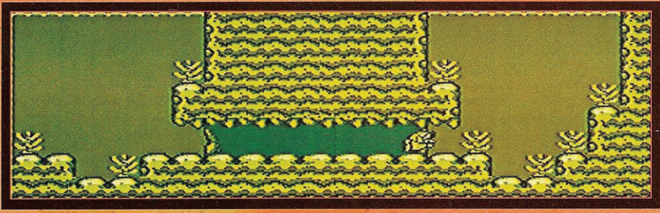
Guardián del Río





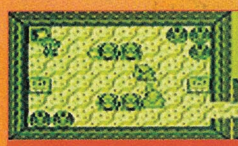
Este monstruo con forma de escarabajo no para de dar vueltas. Tienes que golpearle con la espada y esconderte en la esquina inferior derecha hasta que pase. ¡Ahora, vuélvele a atizar! Se ha dado la vuelta. ¡Ataca de nuevo, con la espada hasta que explote! Al morir, se desplazará una de las losas y podrás pasar directamente a la zona de entrada.





Entrada Lago del Tiburón

Tírate al agua en el lago del tiburón y bucea debajo de las rocas hasta llegar a esta entrada. Al otro lado está el arrecife de rocas por donde puedes pasar al nivel cinco.



Por fin has conseguido el viento marima.

Esta enorme serpiente hace agujeros en las paredes. ¡Ten cuidado con su cola y colócate enfrente de uno de los agujeros hasta que saque la cabeza! Lánzale el garfio y sepárasela con la espada.

Al tercer guardián tienes que atacarlo por el hueco que el escudo no le cubre. ¡Haz saltar ese montón de huesos con una bomba!

¡Otro esqueleto guardián! ¿Recuerdas cómo acabar con ellos? ¡Pues venga y recupera el valioso objeto que fue robado del arcón... un garfio!

Acaba con los enemigos que hay en la sala y destruye todas las bolas de cristal. Ahora junta los dos bloques de piedra para que formen un cubo.

Antes de entrar en este torreón, tienes que bajar las escaleras que están delante del túnel del pez y subirte al teletransportador situado en O13. Aparecerá un fantasma. Llévalo a la casa que hay en P7. Vuelve al teletransportador de O13 y vete a G5 en donde está su tumba. ¡Ya puedes regresar a casa! Debajo de las vasijas encontrarás una concha secreta.

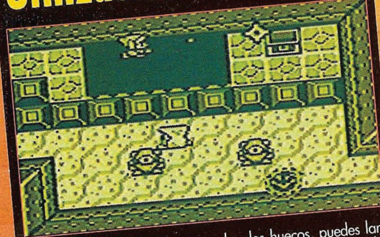
Golpea al primer guardián para que caiga al suelo, y colócale una bomba entre los huesos. Antes de que pueda volver a levantarse la bomba estallará. Repite esta operación tres veces más.



En esta sala hay dos arañas que antes de atacar se ponen a balancear. ¡Aléjate! Tienes que atacarlas cuando se paren y abran su horrible ojo. ¡Clávalas el garfio!

Utiliza la pluma para saltar y atrapar todo lo que vuele. Aquí puedes encontrar flechas pero... ¿has comprado el arco en la tienda?

Utilización del Garfio



¿Tienes el garfio? ¡Para cruzar sobre los huecos, puedes lanzarlo contra las rocas o los arcones y pasar por la cuerda! También te valdrá para matar a tus enemigos. ¡Venga, a explorar cuevas!

Si matas a todos los enemigos de esta sala aparecerá un arcón lleno de monedas.

Estos enemigos son pequeños... ¡pero van bien protegidos! Atácales por detrás o por el costado clavándoles la espada.

¡Acaba con todos tus enemigos! Baja cuando se abra la puerta, pero ten cuidado porque te esperan unas afiladas cuchillas. Abre una puerta y espera a que se vayan.



Utiliza la cabeza del perro para anclar el garfio. No dejes de saltar sobre las cabezas de tus pequeños enemigos. Así conseguirás más energía vital.

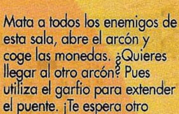
Los bloques de esta sala están atados con cadenas. Salta encima para entrar al siguiente nivel.

Disparo de Garfio después de Arena 4



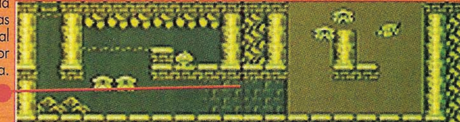
En el calabozo habrás abierto un cofre que contiene el mensaje del esqueleto, en el cual se dice que éste ha robado su contenido. Pues bien, en la Arena 4 lo recuperarás, y si logras vencerle, conseguirás el disparo de gancho.

Trata de atravesar esta sala saltando sobre las plataformas. Si te caes al agua, mata al pez y sal por la escalera.



Mata a todos los enemigos de esta sala, abre el arcón y coge las monedas. ¿Quieres llegar al otro arcón? Pues utiliza el garfio para extender el puente. ¡Te espera otro montón de monedas!

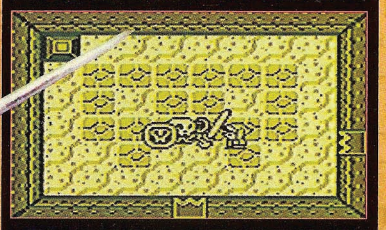
Trata de atravesar esta sala saltando sobre las plataformas. Si te caes al agua, mata al pez y sal por la escalera.



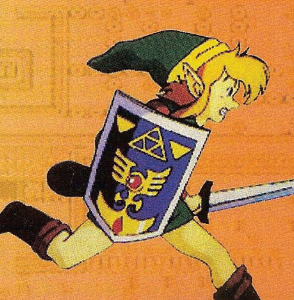
Mata al monje y a los enemigos de esta sala, salta y recoge todas las bombas que puedas.

Esta es la segunda zona de combate. Aprieta el botón para que se abra la puerta de la sala.

Zonas de Combate



En este torreón hay cuatro zonas de combate. En el bloque que está en la esquina puedes ver el número de cada una. Derriba al esqueleto y colócale una bomba entre los huesos. ¡Acaba con él!



Empuja el bloque que está en medio y vete a la izquierda. Si quieres ir hacia arriba tienes que salir de esta pantalla y volver a entrar, para que se recoloquen los bloques.

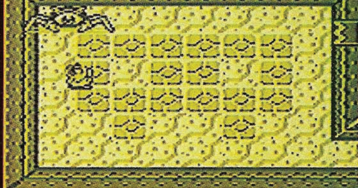
Serpiente Guardián



¡No toques la cola de este gusano gigante! Salta por encima y cuando asome por el agujero lánzale el garfio a la cabeza! Tira de ella y córtasela con la espada.

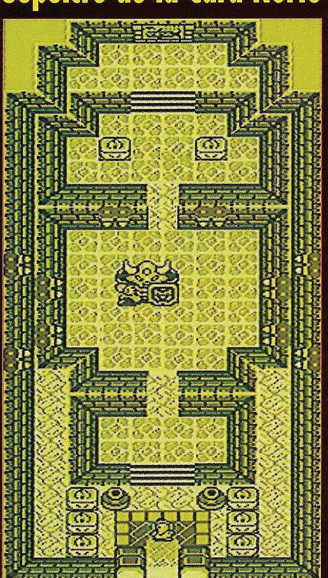
Araña Guardián





Este peludo enemigo va de un lado para otro. De repente se para y se abalanza sobre ti. ¡Échate para atrás, y dispara el garfio! Tienes que apuntar bien al ojo cuando se pare para mirarte.

Sepulcro de la Cara Norte

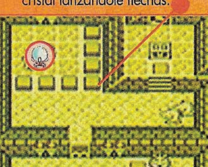


Asegúrate de llevar el arco y las flechas y no pares de lanzarlas contra el enemigo. Recoge la llave con forma de cara. En el fondo de la sala tendrás que iluminarte con fuego para leer el mensaje que hay en la pared.

Mensaje del Sepulcro



En el sepulcro hay un mensaje secreto para el valiente aventurero. En realidad no te va a ayudar mucho pero... Después de todo, puede que este lugar no sea más que un sueño.



Mata al fantasma que da vueltas. ¡Utiliza la espada cuando se acerque a la barrera! Rompe la bola de cristal lanzándole flechas.

Si quieres abrir la puerta, coge una vasija y lánzasela con todas tus fuerzas.

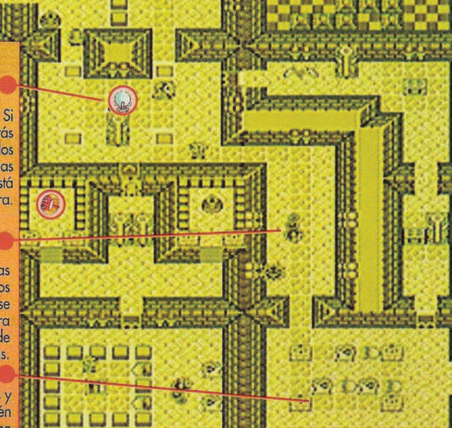
Cuando hayas matado a los fantasmas aparecerá un arcón en cuyo interior está el mapa.

Tira las cabezas de los caballos que están a tu alrededor. Cuando se pongan de pie te abrirán la puerta.

Cueva de Entrada que lleva a J13



Al entrar al nivel seis aparecerás en esta cueva. La salida está en J13. Abre el cerrojo con la llave con forma de cara. ¡Venga rápido, aprovecha que se ha abierto!



C oloca una bomba junto al cristal y corre al norte por la puerta de la izquierda. Si levantas las vasijas encontrarás un interruptor. Mata a los fantasmas lanzándoles flechas y no te olvides del que está detrás de la barrera.

Si disparas el garfio a la serpiente la matarás al instante. Al levantar estas estatuas descubrirás secretos increíbles. En este torreón se encuentra la segunda pulsera energética que más tarde encontrarás.

¡Dispara el garfio contra los fantasmas y ten cuidado con las llamas! Cuando estén aturdidos, mátalos con una flecha o con una bomba. Sube a la siguiente sala y avanza por el pasillo de la derecha. En el arcón del fondo hay 50 monedas.

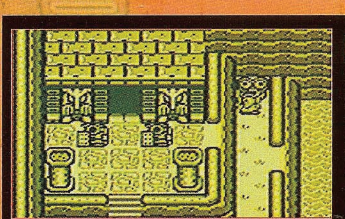
Antes de entrar en el sepulcro de la cara, tienes que resolver el laberinto de los postes y terminar la cadena de los trueques. Ya sólo te falta tener la lupa para poder entrar en el sepulcro de la cara situado en K13.

Entrada al Nivel 6



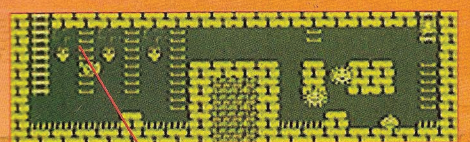
Acércate al guardián que está a la izquierda. Luego aléjate corriendo. Cuando resucite te dejará pasar por la entrada secreta.

Utilización de la Llave con Forma de Cara



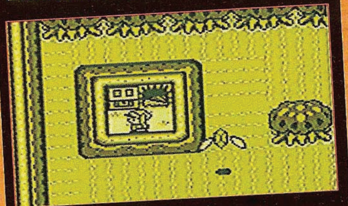
Si sigue por la cueva, llegarás a J13 y te encontrarás con este cerrojo. Al empujar se abrirá la entrada del sepulcro de la cara. Esta es la entrada al nivel seis. Recuerda que tienes que llevar un montón de bombas, flechas y polvos mágicos. ¡No vayas a entrar sin ellos! Si tienes que volver a toda prisa al pueblo para hacer algunas compras, lo mejor es que utilices los teletransportadores.





Para llegar a estas escaleras tienes que ir hacia la izquierda y saltar al caer. Bajarás sólo dos niveles.

Escalera Hacia G13



Sube por las escaleras que llevan al exterior. Encontrarás un arcón con una concha secreta. Vuelve a bajar y entra otra vez en el sepulcro.

Para abrir este arcón tienes que lanzarle una vasija.

Al matar al fantasma que da vueltas, caerá una llavecita del cielo.

Aprovecha tu pulsera energética y levanta esta estatua. ¡Ahora lánzala contra la puerta!

¡Aquí está el guardián de la cara! ¡Aléjate corriendo y coge todas las vasijas lanzándolas contra la pared! Vete a la parte inferior derecha y levanta tu espada contra las losas que vienen contra ti. Cuando todas se hayan ido, coloca bombas en el centro de la cara. ¡Ojo con los agujeros!

Juega a la pelota con este guardián. Cuando la pelota esté en el suelo, tendrás que lanzarla hacia atrás. Si el guardián la coge ponte a correr. Cuando muera, aparecerá una losa doblada.

Sepulcro de la Cara

Mata a los cuatro fantasmas con tu garfio. Ponles una bomba cuando estén aturdidos. Cuando se abra la puerta de arriba, entra en la siguiente sala y mata a las arañas con la espada. ¡En las vasijas encontrarás flechas y bombas!

Guardián de la Cara



Lo primero que tienes que hacer es romper todas las vasijas. Vuelve hacia la esquina y protégete de las losas. Cuando se hayan detenido bombardea la cara. Las sombras que ves en el suelo son agujeros. ¡Ten cuidado y no te caigas!

Las losas se levantan y vuelan hacia ti. ¡Corre hacia la puerta! ¡Defiéndete con la espada!

Para subir por la escalera de la izquierda que está junto a las estatuas, tienes que soltar todo lo que lleves. Ahora salta sobre una de las columnas y baja nuevamente por la escalera.

Los bloques de piedra de esta habitación están a punto de caer. ¡Avanza hasta que caiga el primero y pasa a toda velocidad!

Las enormes cabezas dan vueltas a la habitación. Tienes que avanzar muy rápido. ¡No te detengas hasta alcanzar las escaleras de la izquierda!

TORRE DE LOS PAJAROS

Piso 1º

Recuerda que también puedes andar sobre las columnas.

Estas torretas lanzan rayos laser. ¡No te dejes dar, y corre todo lo que puedas!

Antes de entrar en la torre de los pájaros, sube hasta donde está la veleta en J3 y ponla de lado. Baja por las escaleras secretas y cántale la tercera canción a los pollitos muertos. ¡Milagro, los has resucitado! Están tan felices que te llevarán a donde quieras. ¡Pídeles que te conduzcan a las montañas del Este! ¡Puedes cruzar incluso los puentes en ruinas!

Para pasar esta barrera tienes que colarte por los agujeros que hay en el suelo. Justo encima descubrirás una habitación en la que tienes que entrar. En ella verás unos agujeros en la pared por los que tienes que saltar. ¡Aquí es donde aterrizas!

Las escaleras llegan hasta el segundo piso.

Es muy difícil pasar entre ese montón de pinchos. ¡Salta pero con cuidado para llegar al otro lado! Ten cuidado con el movimiento de las cuchillas.

¿Has visto la forma de esos dos monstruos? Si acabas con ellos conseguirás una llave. Luego sal por la puerta.

Piso 2º

Ataca a los enemigos de esta sala. Cuando hagas coincidir todas las cartas conseguirás la brújula.

El segundo piso tiene cuatro columnas que sujetan el suelo de arriba. Tu objetivo consiste en coger una bola negra y lanzarla contra las columnas de manera que se hunda el suelo del tercer piso. Lanza la bola contra la barrera que está al lado del espejo y pasa entre los restos de las columnas. Después lánzale el garfio al arcón.

Quédate de nuevo en la esquina inferior y defiéndete de las losas que caen. Cuando acabes con ellas, se abrirá la puerta de la derecha.

Tienes que llevar esta bola negra hasta la puerta de la izquierda. Déjala y separa los bloques de piedra. Ahora vuelve a coger la bola y pasa corriendo por la puerta. Tienes que lanzar la bola contra las cuatro columnas.

Coge las cabezas de los caballos y ponlas a tu alrededor. Tienen que levantarse y mostrarte un arcón en el que está el mapa. Salta por el agujero del primer piso y estudia el mapa.

El ogro de esta habitación te está lanzando bombas. Intenta clavarlo contra la pared. ¡Al dispararle el garfio te entregará una llave!

Este arcón contiene el espejo protector que refleja las llamas y te defenderá del ataque de los pájaros. Te hará falta para derrotar al guardián de la torre de los pájaros y poder acceder al nivel siete.

Empuja estos bloques de piedra. Luego separa los demás bloques. Ahora tienes que entrar y derribar todas las paredes a bombazo limpio. Utiliza el garfio para coger el espejo.



En el centro de esta sala hay una torreta de rayos laser. Pasa deprisa para que no te alcance ningún disparo.

Aquí es donde se encuentra el Organo de la Tranquilidad Nocturna. ¡Por fin!

Pon las cabezas de los caballos a tu alrededor. Tienen que levantarse a la vez. El arcón que aparecerá contiene 100 monedas.

Cuando caiga el cuarto piso, se rellenarán las zonas oscuras.

Empuja estos dos bloques y verás un arcón que contiene la llave del hechicero.

Piso 3º

La escuadrilla de vampiros vive en esta sala. ¿Eres hábil con la espada? Más te vale porque si no acabas con ellos, volarán a por ti.

Esta es la entrada del tercer piso. ¡Olvídate de esas escaleras! Tienes que pasar a la habitación del piso de abajo a través de un agujero que hay en el suelo.

Sube por las escaleras y salta sobre las columnas que están al otro lado. Avanza por ellas. Entra en la habitación de la izquierda.

Al derribar las cuatro columnas caerá el cuarto piso.

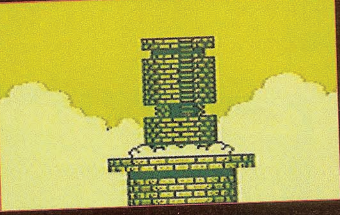
UN JUEGO INCREIBLE
Si pensabas que el juego era como cualquier otro, te equivocaste. Estás ante uno de los mejores cartuchos para Game Boy.

El Guardián de la Torre de los Pájaros









Te vas a enfrentar al guardián de la torre de los pájaros. Tienes que llevar la espada y el espejo protector. Atácale cuando pase a tu lado. ¡Si se queda esperándote ten cuidado! Te puede atacar de dos maneras. La primera es el ataque del vendaval. Tratará de tirarte de la torre por el viento. Protégete con el escudo y quédate en el centro de la torre. Aunque el viento te empuje, éste calmará antes de que caigas. El segundo ataque consiste en un muro de plumas. Usa otra vez tu escudo y ábrete paso. ¡Si te caes de la torre tendrás que volver a empezar!

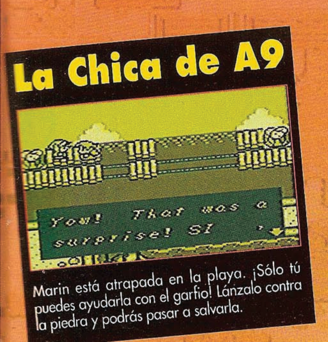


Lo extraño de este piso es que en realidad no existe. Se hunde hasta el tercer piso al derribar las columnas. Cuando tengas el Organo de la Tranquilidad Nocturna, ya sólo te faltará un instrumento. Vete a la posición A9 en donde está el búho y lanza el garfio sobre el puente roto. ¡Tienes que salvar a Marin! Vuelve a la cueva que está en B4. Para pasar protégete de las llamas con el espejo protector. Tienes que alcanzar las escaleras que están al otro lado.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Zelda
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 semanas
RECORD MAS ALTO: no hay
NUMERO DE NIVELES: 8
DIFICULTAD: ¡Difícil de verdad!

La Chica de A9



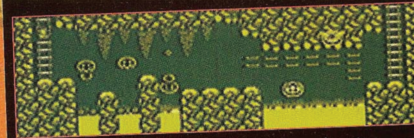
Marin está atrapada en la playa. ¡Sólo tú puedes ayudarla con el garfio! Lánzalo contra la piedra y podrás pasar a salvarla.

Entrada a la Roca de la Tortuga



La entrada a la roca de la tortuga está en B1. Canta la tercera melodía y la tortuga cobrará vida. Tienes que cortarle la cabeza para que aparezca la entrada.

Subterráneo



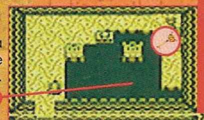
Al entrar en el subterráneo tienes que saltar a la escalera. Si no, te caerás en la lava ardiente.

Roca de la Tortuga

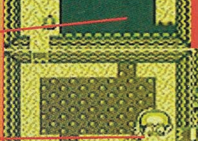
Estás en el último torreón. ¡Y es el más grande! Después ya podrás despertar al pez del viento. Encontrarás muchísimos guardianes. ¡Además verás algo nuevo: una esterilla enrollable que puedes utilizar en algunas habitaciones para tapar los agujeros del suelo.

Aquí está el último instrumento. Tienes que coger este atronador tambor junto con los otros siete instrumentos y llevarlos donde está el huevo.

El guardián del fuego surge de las profundidades. Tienes que dispararle con la varita mágica. Después aparecerá una barrera de llamas.



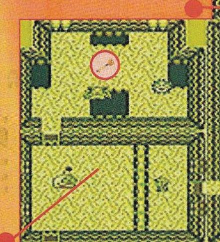
Rellena los huecos que hay en esta sala utilizando la esterilla enrollable. Tienes que rodear los obstáculos.



Aquí hay otro guardián del río. Cuando se acerque, utiliza el mismo sistema de ataque.

Echa la roca a un lado. Coge la llave del arcón. Dispárale al ojo de la estatua.

¡Puedes encender las lámparas que hay en esta sala con la varita mágica que encontrarás más tarde! Una vez encendidas, aparecerá un arcón con una llave.



El guardián que da vueltas es como el que encontraste antes. Salta sobre él y córtale el tentáculo de la cabeza. Al morir aparecerá una hada.

Ten cuidado con el remolino de esta sala. ¡Te puede aspirar! Apóyate en la barrera central y acércate al arcón en el que encontrarás la brújula.

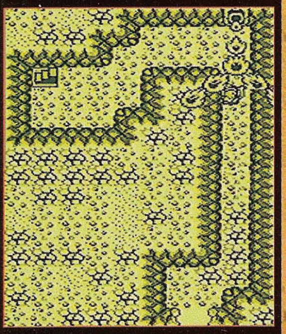
¡Utiliza la esterilla y colócala con mucho cuidado hasta que tape todo el suelo! Aparecerá un arcón con 20 rupias.

¡No te dejes atrapar por el ogro ni dejes que te den sus bombas! Clávale a la pared lanzando el garfio varias veces.

¡Usa el garfio contra estos dos vampiros y golpea las dos pequeñas alas que salen cuando mueren! Ahora se abrirán las puertas de ambos lados.



Interior de la Cueva



Este es el interior de la cueva que está en B4. Utiliza el espejo protector y las botas de siete leguas para pasar entre las llamas y alcanzar la escalera.

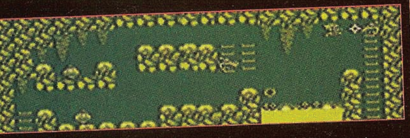
Cima de la Montaña



Desde el torreón puedes subir a la cima de la montaña por unas escaleras. Mata a la serpiente, al cuervo y recoge un trozo de corazón.



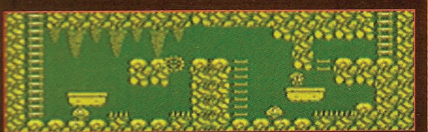
Subterráneo



Lanza el garfio contra el techo. Pasa sobre el pozo de lava y sube por la escalera que está al otro lado.

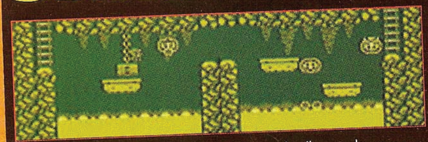


Subterráneo



Utiliza las plataformas móviles para cruzar esta zona. Súbete a la columna que está en el centro. Salta sobre tu pequeño enemigo en busca de un corazón.

Subterráneo



Salta entre las plataformas. Ten cuidado con las llamaradas que surgen desde la lava ardiente.

Guardián



Tienes que matar al primer guardián con la varita mágica. Dispárale en el centro y no pares hasta acabar con él.

Aquí encontrarás grandes cantidades de armas y de energía vital.

Enciende las lámparas y podrás ver lo que ocurre.

Lanza bombas desde la repisa de arriba a la que puedes llegar desde las escaleras de la cima de la montaña. Las babosas negras se las comerán.

La varita mágica se encuentra en la parte superior de sala. Tienes que acabar con el guardián boxeador que está en la sala inferior. ¡Utiliza tu espada pero mantén las distancias! Si no consigues matarle aparecerás de nuevo en la entrada del torreón.

El suelo está plagado de grietas. Solo podrán pasar aquellos que pesen poco. Al lanza el garfio contra el muñeco de nieve obtendrás una llave.

Haz estallar a bombazos todos estos bloques agrietados. Después debes abrir un agujero en la pared.

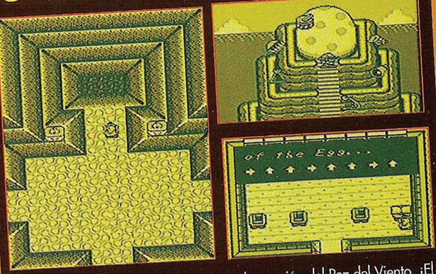


Dispara el garfio contra los pingüinos para atontarlos y mátalos con un Pegasus. Cuando los elimines aparecerá una escalera.

Abre un agujero en la pared y rompe la bola de cristal. Abre otro boquete en la pared de la izquierda.

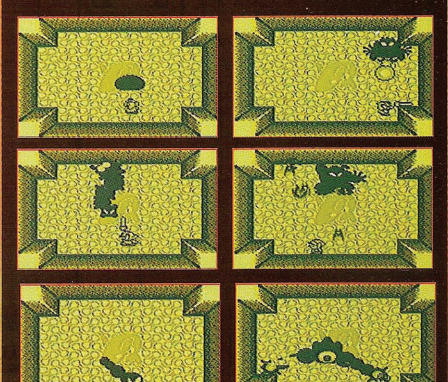
Juega a la pelota con el enemigo. Puede lanzártela a mucha distancia. ¡Vas a tener que correr para atraparla y volvérsela a lanzar! Cuando muera, se abrirán las puertas y aparecerán dos hechiceras.

Guardián del Huevo



Vete hasta donde está el huevo y canta la canción del Pez del Viento. ¡El huevo se abrirá! Acércate hasta la librería y lee el libro de los secretos. En él encontrarás una serie de flechas indicadoras. Apunta lo que dicen porque cambian en cada partida.

Guardián del Huevo



El guardián final aparecerá de seis formas distintas. La primera vez, mátalo echando sobre él tres puñados de polvos mágicos. La segunda vez, aparece como mago y te lanza bolas de fuego. Levanta tu espada y la bola dará la vuelta contra él. En el tercer caso, la cola del gusano es vulnerable a tu espada. Tienes que cortársela 16 veces. ¡No le toques la cabeza! En la quinta forma, tienes que enfrentarte al mismísimo Satanás. Te mandará un ejército de vampiros. Cambia continuamente de posición para que no te alcancen. Acércate cuando levante el tridente. Hazlo varias veces, hasta que se convierta en un sucio gusano. Aplástalo con la varita mágica. En la sexta forma, aparece con unos largos tentáculos. Tienes que arrinconarlo contra la pared y atacarle con una lluvia de flechas. ¡Apúntale al ojo!

Subterráneo

Con la varita mágica puedes derretir las barras de hielo, o quemar a quien te cierre el paso. ¡Pero no abrases a todos! Algunos te servirán como escalones. Colócalos como te muestra el dibujo.



CAPITULO 1: CHEESE WHEELS OF DOOM

Clave: JSSCTS

El primer nivel es una "simpática" introducción de todo lo que hay después. Al empezar, salta a la "rama-muelle" que catapultará a Bubsy a una vida extra y a una gran cantidad de lana. Un poco más allá encontrarás un buen número de bocas de acceso a cuevas secretas. El contenido de estas cavernas varía desde grandes cantidades de lana hasta piscinas de agua. Así que cuando entres en una de estas cuevas ten cuidado y comprueba el terreno, no vaya a ser que caigas fulminado al instante.

Si sigues avanzando por el nivel te encontrarás con una especie de urbanización situada en una colina. Si trepas por los tejados de las casas llegarás a los toboganes de agua. Monta en el que está más arriba y la pantalla parpadeará. Aparecerás en el segundo tobogán de agua que contiene una camiseta con dos vidas extra. Cuando el tobogán de agua empiece a deshacerse, salta hacia la izquierda para no perder tus dos vidas.

A lo largo de los niveles de Bubsy hay un montón de cuevas ocultas que te teletransportarán por las pantallas. Una de estas cuevas contiene una sección de bonos en la que verás a Bubsy defenderse de las corrientes de lava. La cueva está escondida en una roca que se encuentra en mitad del nivel. Esto te dará la oportunidad de incrementar la cantidad de ovillos de lana que has ido acumulando a través del nivel; evita la salida que está al fondo. En las secciones de bonos tendrás la oportunidad de conseguir un montón de puntos extra. Después de dejar la cueva de bonos, vete a la parte inferior de la pantalla y verás un puente extendido que permitirá a Bubsy seguir avanzando. Salta por encima del agua utilizando la maniobra de deslizamiento que realiza Bubsy con tanta soltura y en la segunda casa encontrarás un continúa. Un poco más adelante y si eres rápido, encontrarás un ovillo gigante de lana del que saldrán un montón de ovillos más pequeños a modo de bonos.





Toma el camino inferior y sigue avanzando hasta el final del nivel donde encontrarás una cueva gigante que contiene un botín excelente. Recolecta las camisetas y los ovillos de lana y vuelve a la entrada para poder continuar con el nivel. Hay una camiseta escondida en la cueva que te hace invisible, algo muy útil que te hará progresar rápidamente entre los Woolies.

CAPITULO 2: FORBIDDEN PLUMMET

Clave: CKBGMM

En este nivel empiezas en la parte superior de la pantalla. Salta primero a la izquierda y luego deslízate hacia abajo y trata de llegar a la derecha. La primera plataforma tiene una vida extra esperándote. Déjate caer y vete directo hacia la plataforma móvil. Al dejarla conseguirás otra vida extra. Sigue por las plataformas hasta el final y pasa por el puente para encontrar una cueva que está empotrada en la roca. Si entras en ella volverás directamente al principio del nivel. Entra en la cueva de fuera para acceder a una sección de bonos.



CAPITULO 3: A BRIDGE TOO FUR

Clave: SCTWMN

Al principio, salta a la rama elástica y vete hasta la parte superior del nivel. Vete hasta el tobogán del final, atraviesa el agua para llegar al final del nivel. A la izquierda encontrarás una cueva que te teletransportará al centro del nivel. Luego vete hacia la izquierda por las plataformas hasta llegar a la rama elástica del árbol, serás catapultado hasta la cataratas de agua que están repletas de vidas extra.

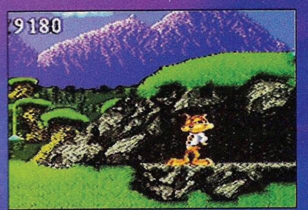


El puma Bubsy está entre nosotros. Un felino caprichoso con una pasión por las bolas de lana se desplaza por 16 niveles gigantes con la intención de derrotar a los malvados Woolies que han arrasado su hogar. Aunque es muy fácil llegar hasta el final, este juego es ideal para explorar un increíble número de salas secretas y niveles de bonos con los que disfrutar a tope. Menos mal que Super XS te ofrece la solución completa a esta aventura.





Vuelve a la cueva que estaba al lado del puente extendido y corre hasta el final, encontrarás un coche amarillo en la parte superior de la colina. Si saltas encima serás catapultado por los aires y, con un poco de



suerte, hacia una camiseta negra. Usa la habilidad deslizante de Bubsy para llegar lo más lejos posible en el nivel; evita todos los troncos. Toma el camino inferior hasta dar con otra cueva, tiene la entrada señalada. Esta te llevará hasta otra cueva que tiene un interruptor. Si lo aprietas hará que desaparezca el agua de las cuevas, lo que te permitirá explorarlas a fondo y conseguir todas las vidas extra y ovillos que están escondidos. Ya te queda poco para llegar al final del nivel y a los bosses. Dos gigantescos ovillos de lana en forma de nave espacial serán tus oponentes, pero no te preocupes, si saltas encima de ellos mientras aparecen las cabezas lanudas los aniquilarás. ¡Adelante!

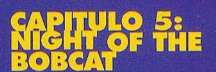
CAPITULO 4: FAIR CONDITIONING

Clave: MKBRLN

El escenario cambia por completo, ahora estás en una feria. Muchos ovillos están ocultos en el decorado, así que comprueba todos los objetos redondos que veas, tales como pelotas de baloncesto, porque dentro de ellas están ocultos los ovillos. Antes de llegar al final del nivel y antes de llegar a la montaña rusa, encontrarás una vida extra en un puesto de pizzas. Una vez en la montaña rusa, presiona arriba y Bubsy alzará sus brazos para conseguir los ovillos que están por encima de él.

Golpea el tubo y serás catapultado hacia la izquierda. Vete hacia la izquierda todo lo que puedas hasta encontrar un ovillo y luego corre a la derecha por la parte superior. Llegarás hasta una zona con coches que está repleta de cosas para coger. Corre a toda velocidad por lo que queda de pista. Si usas el deslizamiento llegarás sano y salvo al final del nivel.

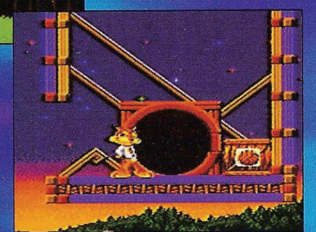




CAPITULO 5: NIGHT OF THE BOBCAT

Clave: LBLNRD

Tienes que correr rápidamente para saltar a la



montaña rusa del principio y, una vez dentro, saltar antes de salirte. A medio camino del recorrido verás algunas plataformas subiendo hacia el cielo.

Sube hacia arriba y verás una vida extra. Vuelve a la cueva bajo las plataformas y teleportate. Salta hacia arriba mientras te deslizas para llegar a la siguiente montaña rusa. Salta antes de que se acabe el recorrido y vete por las plataformas rayadas. Te llevan a otra vida extra, a la cueva que te ofrece un continua y a un nivel de bonos. Después de superar la sección de la lava, teleportate de regreso y cae a la montaña rusa que queda. Salta antes del final y deslízate hacia la salida.

CAPITULO 6: OUR FURLESS LEADER

Clave: JMDKRK

Prueba la potencia de Bubsy en el medidor de fuerza del principio de la pantalla saltando en la plataforma de rebote que está entre los dos gigantes verdes. Apunta a la izquierda para encontrar una camiseta de vida extra. Sigue a lo alto de la montaña rusa pasando el gran ovillo hasta que encuentres un trozo roto. Algunos coches cohete vuelan sobre estas plataformas, permitiéndote encontrar un montón de lana y las plataformas rayadas que te llevan a la camiseta de la invencibilidad.



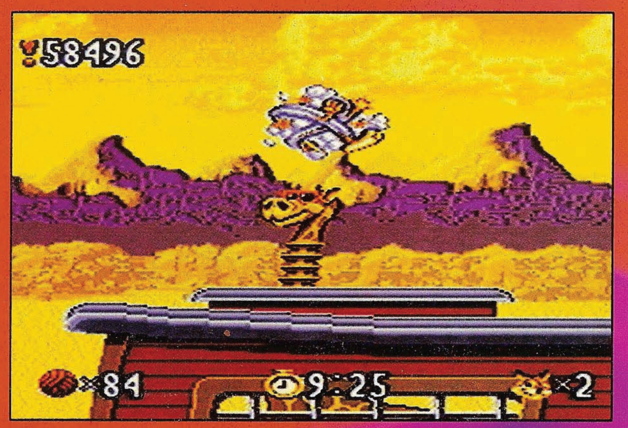
Continúa por encima de las pistas hasta que llegues a una empinada rampa hacia la derecha. Cuando bajes, pulsa izquierda para evitar que Bubsy se estrelle contra el suelo. Hay un punto de re-inicio y luego tendrás que superar un laberinto de cuevas para poder llegar a la salida y a la cueva de bonos. En la próxima sección, sigue el código de colores de las cuevas para llegar donde quieras











(desde el punto de reinicio). Si llegas a la sala de bonos, ve por las cuevas Roja, Azul, Marrón, Azul y Marrón. Para salir ve por las puertas Roja, Azul, Marrón, Roja, Marrón y Amarilla.

Cuando finalmente salgas acabarás encontrando otro grupo de jefes Woolies y tendrás que atacarlos antes de pasar al siguiente capítulo.

CAPITULO 7: THE GOOD, THE BAD AND THE WOOLIES

Clave: SGTRTN

En los próximos tres capítulos, Bubsy toma el tren que cruza el desierto y debe detenerlo activando los frenos del compartimento del motor, luego ir al desierto en busca de las bolas de lana gigantes. La sección del tren tiene una inusual carga de jirafas con gafas de sol. Saltando sobre sus cabezas podrás llegar hasta el cielo, donde te espera un jugoso botín de lana y camisetas. Cuidado con las gárgolas que esperan centelleantes a que aterrices sobre ellas.



Alguno de los vagones son de madera sólida y parecen vacíos. Pero si saltas desde el saliente de abajo a las secciones inferiores, encontrarás muchos objetos ocultos en su estructura.



Cuando el tren se pare, debes ir al cañón. Baja inmediatamente del acantilado, pero pulsa izquierda para llegar a las cuevas de las rocas. Hay un cierto número de Woolies escondidos en las paredes de las cuevas, así que harás bien en saltar continuamente mientras exploras para evitar sorpresas. La ruta más rápida es saltar desde el acantilado del principio a la derecha y seguir por la parte alta hasta la primera cueva. Esto te llevará muy lejos. Yendo a la derecha irás a una sucesión de depresiones que tienen rocas revueltas, una contiene un cajón de dinamita. Salta sobre el cajón y deslízate tanto como puedas a la derecha. Una serie de tipos armados saldrán de debajo del suelo. Acaba con ellos y busca las últimas camisetas y la lana. Estas cuevas están plagadas de peligros y por eso lo más fácil es seguir el camino sobre la tierra que te lleva directamente al final.





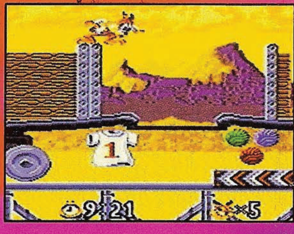
CAPITULO 8: A FISTFUL OF YARN

Clave: SBBSHC

Este nivel es muy similar al anterior, pero ligeramente más duro. Los grandes ovillos de lana se esconden astutamente en el aire y sólo se les puede alcanzar saltando a través de una serie de plataformas móviles. Déjalas ir a la izquierda del todo y luego, cuando Bubsy esté a punto de caer, salta para alcanzar la siguiente. Como en el capítulo anterior, las jirafas te ofrecen un útil camino a las camisetas, incluyendo a una que esconde a Bubsy de numerosos enemigos en el techo del tren.

Al comienzo de la sección del cañón, un cactus a la izquierda bloquea la ruta a un cajón de lana. Coge la lana antes de volver atrás e ir a la derecha. Como en niveles anteriores, la manera más fácil para llegar al final es quedarse sobre el suelo y evitar las peligrosas cuevas del subsuelo, pero ten cuidado con los tiburones de arena que andan por ahí. Se pueden matar saltando sobre sus cabezas.

La ruta del subsuelo te obliga a dar una serie de saltos desde los salientes de los acantilados. Salta todo a la derecha y en lo alto del salto, resbala a la derecha tan lejos como puedas. La salida está arriba a la derecha de la pantalla en lo alto de los acantilados.



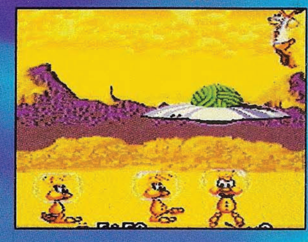


CAPITULO 9: DANCES WITH WOOLIES

Clave: DBKRRB

Este nivel vuelve a ser muy parecido a los dos anteriores de la sección del tren y un poco al cañón A. En el tren, a menudo no es posible saber cuándo es seguro saltar al próximo vagón. Si se ve un Woolie, apunta a su cabeza ya que siempre se paran en un trozo vacío de la pantalla. Busca también la camiseta de vida extra que está bajo un vagón en el centro del tren.

Una plataforma móvil te permite alcanzarla. Dos vagones después, trata de encontrar la plataforma que te lleva al gran ovillo. No te entretengas mucho tiempo, porque la plataforma se derrumba directamente sobre un grupo de pinchos. Vigila también a la gárgola que te espera a la entrada del motor del tren. El nivel del cañón es muy parecido al anterior, pero un poco más complicado. Las secciones más difíciles de pasar son las depresiones con piedras. En cada nuevo hueco aparece un esquema diferente de rocas, así que apréndete su ritmo y salta al medio a la plataforma, cuando aparezca un agujero. Cuando llegues al final, el boss es un plato volador Woolie. Simplemente salta al plato y rebota sobre su cabeza hasta que puedas acabar con él.



CAPITULO 10: BEAVERY CAREFUL

Clave: MSFCTS

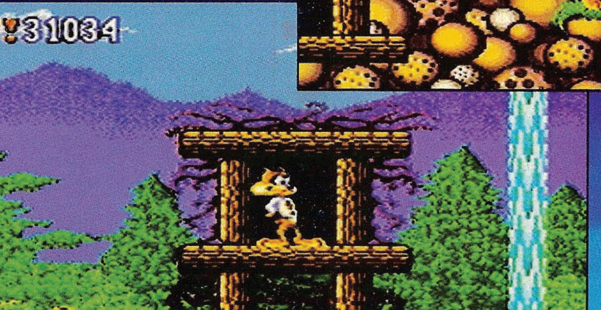
Bubsy vuelve al bosque en un nivel de caminatas sigilosas. En la salida,



Bubsy debe caer cautelosamente desde las matas de hierba que sobresalen de las piedras de atrás. Usa su movimiento deslizante para caer por los pronunciadas cuestas y vete hacia el fondo donde una balsa que flota sobre el agua te llevará a la playa. Camina sobre la arena y vuelve a tomar la balsa hasta llegar a una segunda playa en la que aparece una plataforma.

Trepa a lo alto en busca de la invencibilidad y rebota sobre el árbol de arriba para alcanzar las plataformas de lo alto del nivel. Lo mejor es evitar los toboganes de agua porque muchos de ellos te llevan al agua de abajo. Si llega un cocodrilo y empieza a comerse la balsa, salta sobre él y te catapultará en el aire de vuelta a bordo. Para llegar a la sección de bonos, donde el cocodrilo ataca la balsa, rebota sobre él y salta a la derecha. Deja que la plataforma móvil te lleve más allá de los toboganes de agua y las cataratas hasta la cueva. Entra en ella y ve a través de las cavernas hasta llegar al nivel de bonos. Esta cueva tiene un interruptor en lo alto que seca todo el agua que saque todo el agua. Vuelve a la playa y salta sobre los dos grupos de pinchos para llegar a otra cueva. Esto te llevará a otra cueva que contiene una sección de bonos y un continúa. La salida está en el extremo derecho y está custodiada por un Woolie que te lanza piedras. Mátalo.





CAPITULO 11: ROCK AROUND THE CROC

Clave: KMGRBS

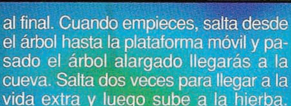
Salta por encima del agujero al empezar este nivel y rebota en el tronco del árbol hacia las plataformas de arriba. Ve hacia lo más alto y luego a la derecha para llegar al gran ovillo. Salta dentro del tobogán desde aquí y busca el camino a la cueva que está al final. Teleportate dos veces al extremo derecho del nivel y sigue hasta que encuentres un mando dejándote acceder al botín que estaba bajo el agua. La salida está en el extremo superior derecho de la pantalla.



CAPITULO 12: CLAWS FOR ALARM

Clave: SLJMBG

Este nivel es muy similar a los dos anteriores, pero tiene un boss más difícil al final. Cuando empieces, salta desde el árbol hasta la plataforma móvil y pasado el árbol alargado llegarás a la cueva. Salta dos veces para llegar a la vida extra y luego sube a la hierba.





Salta desde el árbol a los toboganes más altos y baja para encontrar un mando que elimina el agua. Esto te permite alcanzar el nivel de bonos que se esconde en la roca que está frente a la playa. Vete todo el tiempo a la derecha y alcanza la plataforma flotante, así llegarás al boss que envía bombas guiadas para destrozar tu balsa. Es astuto, pero tan pronto como te dé un golpe, parecerán llegar mucho más rápido así que salta al platillo y apunta el joypad en su dirección todo el tiempo.



CAPITULO 13: EYE OF THE BOBCAT

Clave: TGRTVN

La escena vuelve a cambiar y Bubsy tiene que trepar por la parra que se enreda en los árboles. Las telas de araña de las ramas ofrecen a Bubsy muelles para llegar a los niveles altos,

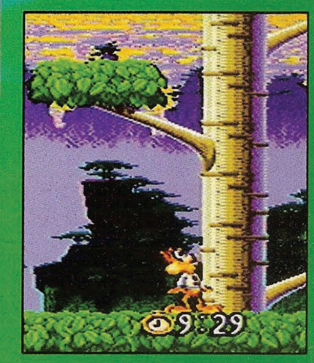


pero cuidado con las arañas. La sección de bonos en este capítulo se encuentra trepando por las parras del segundo árbol. Pasa las dos telarañas y entrarás en la cueva. Para hallar la salida, trepa todo lo que puedas por las parras y deslízate a la derecha. La salida está arriba a la derecha.

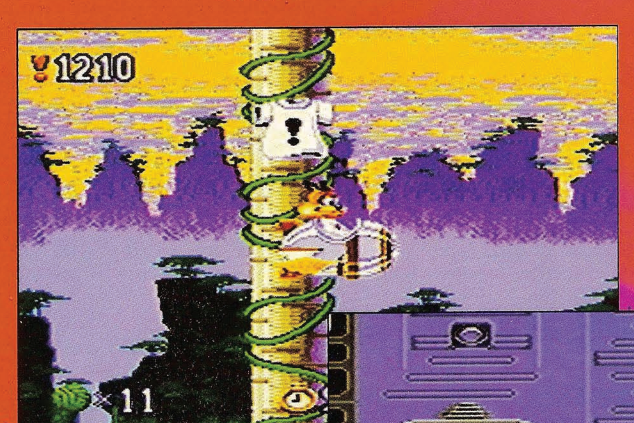
CAPITULO 14: NO TIME TO PAWS

Clave: CCLDSL

Justo al principio, trepa por el árbol en el que hay un coche-cohete rondando. Echa al Woolie de una patada y entra. Esto hará que consigas la invencibilidad, lo que te permitirá atravesar el bosque a toda velocidad. El



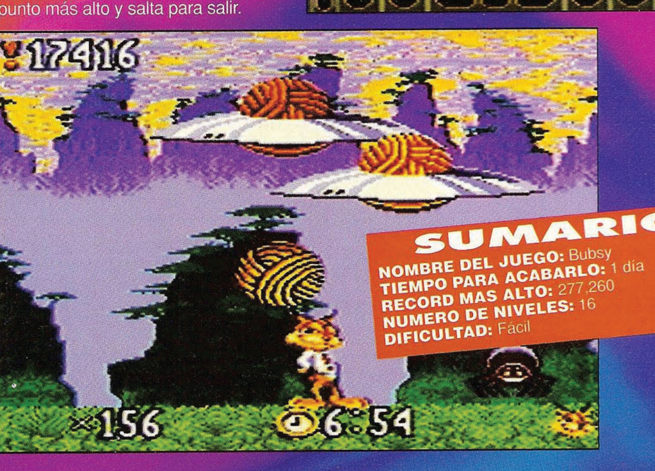




nivel de bonos se encuentra al final del bosque después de pasar una telaraña gigante. Para llegar a él, vete a la derecha desde la sección de coches-cohete y trepa por las viñas, saltando mientras resbalas. Llegarás a un grupo de cuatro parras delgadas. Bajo ellas encontrarás una cueva con el nivel de bonos. Vuelve al punto más alto y salta para salir.

cabeza. Encuentra el de arriba a la derecha de la primera sección. Esto lleva a la siguiente parte de la nave. A la derecha del todo vuelve a teleportarte. En la siguiente sección, coge el punto de reinicio y déjate caer a la plataforma de abajo y activa el mando que elimina el ácido que está sobre tu cabeza. Salta al primer grupo de muelles y vete a los de la izquierda hasta la siguiente palanca. Vuelve a la derecha y salta por encima del suelo hasta llegar al saliente superior, aterrizando sobre un Woolie. Salta a la depresión y activa la palanca que abre un área delante de ti. Teleportate y vete a la izquierda, saltando por encima del fuego de los Woolies. Sube por el agujero del techo y por todas las cuestas, saltando sobre los Woolies hasta alcanzar otro teletransportador. Haz el viaje cuatro veces y ya casi has llegado. En la parte superior izquierda de esta sección hay una palanca que debes activar para eliminar el baño de ácido, lo que te permite encontrar otro teletransportador, abajo a la derecha.

Teletranspórtate una vez para llegar a la sección final. Grupos de Woolies te impiden el paso así que espera a que dejen de disparar. Luego salta dos escalones a la vez para evitarlos. En lo alto está el gran jefe. Corre rápidamente hacia él y salta todo lo que puedas cuando aparezca. Si pulsas el botón de deslizarte y sigues golpeando al guardián en la cabeza, después de cuatro o cinco veces quedará completamente anulado e incapaz de golpear de nuevo. ¡Felicidades! Has salvado al mundo y ya puedes dormir tranquilo.



SUMARIO
NOMBRE DEL JUEGO: Bubsy
TIEMPO PARA ACABARLO: 1 dia
RECORD MAS ALTO: 277,260
NUMERO DE NIVELES: 16
DIFICULTAD: Fácil

CAPITULO 15: LETHAL WOOLIE

Clave: BTCLMB

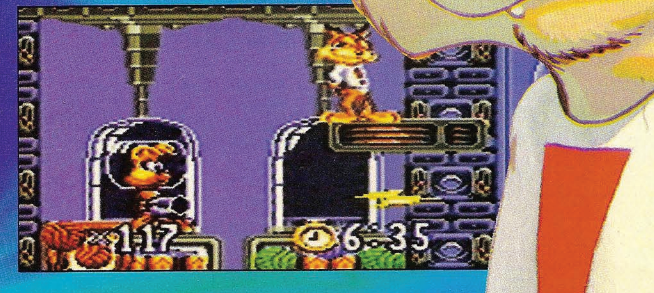
Este nivel oculta algunos astutos bosses al final. Mantente lejos del fondo, ya que conduce a una muerte segura a Bubsy. Haz todo el camino por la parte alta de las viñas. Cuando parece que has llegado a un punto muerto y no hay plataformas visibles a la derecha, simplemente trepa lo más alto que puedas y salta a lo desconocido; deslízate todo el camino y caerás en una plataforma... ¡de verdad!

Por este camino llegarás a los espantosos jefes Woolie que se colocan en la forma habitual. Cuando empieces a acercarte se pondrán histéricos, así que trata de golpearlos tan rápido como puedas. Rebota de un platillo a otro para matarlos.

CAPITULO 16: A FAREWELL TO WOOLIES

Clave: STCJDH

Esta es la batalla final. Camina alrededor de la nave espacial de los Woolies y acaba con la extraña



Un gato montés frente a toda una horda de invasores extraterrestres. ¿Demasiado para un único felino?

¿¿¿QUIERES GANAR UNA SUPER NINTENDO???

BASES PARA CONCURSAR

- SUPER XS concederá como premio una consola Super Nintendo.
- Las preguntas deberán responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo tendrán que llamar al teléfono 906 380 010 y responder correctamente a las preguntas y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 1 de enero y termina el 31 de enero a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a tres minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 192 pesetas en horario diurno y de 132 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Los precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.

GANADORES DEL SUPER XS nº 1

Aquí están los ganadores de los 10 cartuchos Strike Figh II Turbo:

Roger Martos Subirana
Barcelona
Manuel Fuentes Samaniegos
Lleida
Antonio Fernandez Bilches
La Línea
Juan Ojeda Uroz
Almería
Oscar Sanchez García
Bilbao
Israel Cabré Chocos
Palau Sator. Girona
Mª Victoria García Gomez
Ibiza
Susana Nicolau Hugos
Urbanización el Masset. Masquefa. Barcelona
Carlos Gardés Criche
Parets del Vallés
José Mª Vazquez Gonzalez
Coslada. Madrid

Nota: Debido al cambio de las líneas telefónicas realizado por telefónica sin previo aviso en el número anterior no pudimos introducir el nuevo número de teléfono por lo cual dicho concurso se repite en este número. Pedimos nuestras disculpas a todos los lectores que ha llamado a la línea 903.



Si es así, llama ahora mismo a la línea directa de RHINE y contesta a las preguntas que te proponemos. Podrás ganar una fabulosa Super Nintendo. ¡Sí, sí, como lo oyes! Es así de sencillo, sólo con llamar por teléfono y decirnos cuáles son las respuestas correctas a estas dos preguntas participarás en el sorteo de una SuperNES.

1 ¿Cuál es el cartucho "prehistórico" más famoso de esta temporada?
a - Prehistoric Park
b - El ataque de los dinosaurios
c - Parque Jurásico

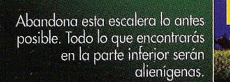
2 ¿Cómo puedes regalar cartuchos a tu primo sin ir a verle?
a - Atándolos a la pata de una paloma mensajera
b - Comprándolo a RHINE Venta por Catálogo
c - Alquilando un ala delta para lanzarlo desde el aire

YA LO SABES, LLAMA AL

906 380 010

El precio de la llamada es de 64 ptas. (IVA no incluido) por minuto diurno y de 44 ptas. en horario nocturno y festivos.

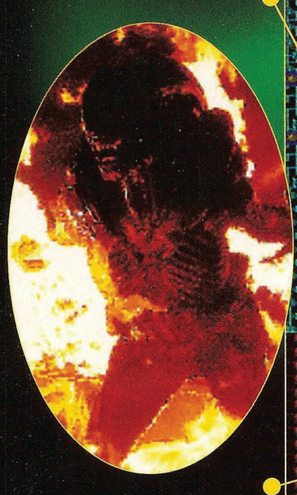
Nivel 1



Abandona esta escalera lo antes posible. Todo lo que encontrarás en la parte inferior serán alienígenas.

Sube por esta escalera pequeña para rescatar al primer rehén. Recuerda que tienes que utilizar las plataformas y las escaleras tantas veces como te sea necesario cuando quieras ir hacia abajo. Ten cuidado y procura no caerte, los alienígenas cogerían tu energía de reserva.

Dispara a los huevos antes de que los alienígenas puedan saltar fuera y pegarse a tu cabeza.



Basta con caminar por debajo de este rehén para poder liberarle. A lo largo del juego puedes recoger baterías para localizar a los rehenes con tu rastreador. Y, como era de esperar, hemos pensado que un mapa del nivel completo te sería de gran ayuda.

Varios aliens anidan en las áreas más bajas. Utiliza el lanzallamas si te enfrentas a ellos de cerca, los matarás instantáneamente.

NES ALIEN3

Pero... ¿qué es esto? ¿Una lucha o una caza de bichos? Más bien lo último, ya que se trata del clásico Alien 3, que por fin ha llegado a la consola NES. Aunque hay que decir que los gráficos no son demasiado impresionantes, sí se respeta la idea original de la versión para Mega Drive. Juegas como Ripley y debes atravesar un laberinto de pasillos y conductos de aire para salvar a los rehenes que están encerrados en las garras del alien. Al igual que con cada otra versión de ALIEN 3, SUPER XS está aquí para ayudarte, de modo que... ¡Vamos, sube a bordo y enfréntate a la pesadilla!



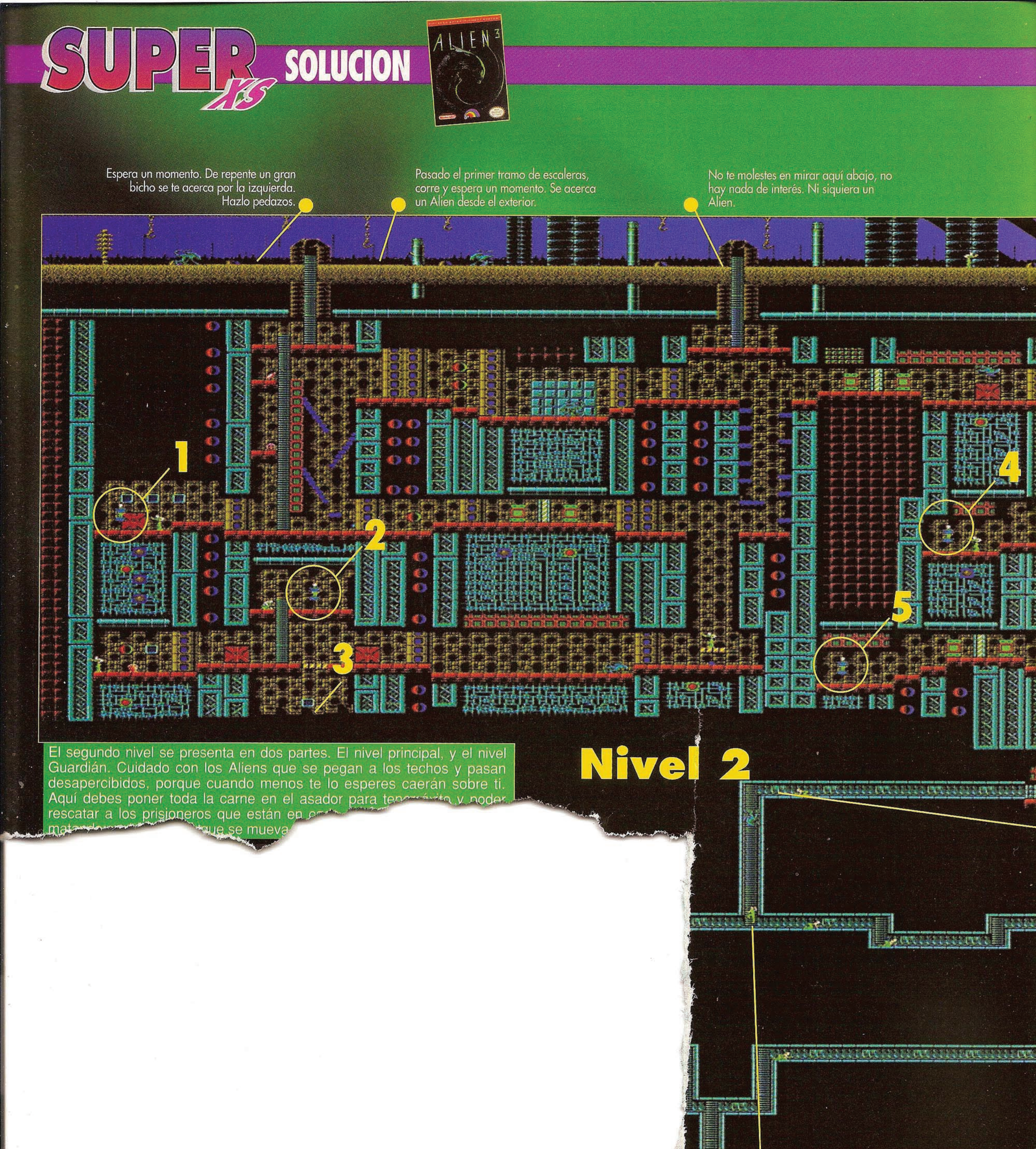
LLAVE

1 Cada uno de estos círculos numerados señalarán la ubicación de un rehén. Sigue a cada rehén por su número para descubrir la ruta más rápida a través de cada nivel. En niveles posteriores, el tiempo es esencial, y una ruta rápida es vital.

Puedes pulsar Arriba en el mando de dirección para activar las puertas, pero ciérralas detrás de ti a medida que avanzas puedes mantener a los aliens bloqueados. De todas formas, parece más eficaz y rápido explotar las puertas con el lanzador de granadas.

Después de liberar a los cuatro rehenes, llévales por el conducto de aire y sigue el camino hacia la salida.

Hay cuatro rehenes atrapados dentro del complejo de la prisión del primer nivel. Recórrela y libera a cada uno siguiendo el orden que muestran, pero cuidado con los aliens que vigilan a cada uno de ellos; están preparados para lanzarse sobre ti y engullir energía. Asegúrate, cuando estés acercándote a un alien, de tener munición suficiente para desintegrarle (algunos necesitarán varios golpes).



El segundo nivel se presenta en dos partes. El nivel principal, y el nivel Guardián. Cuidado con los Aliens que se pegan a los techos y pasan desapercibidos, porque cuando menos te lo esperes caerán sobre ti. Aquí debes poner toda la carne en el asador para ten... y poder rescatar a los prisioneros que están en ... mata... ...que se mueva.

...stá agotando! ... al fondo a la ...o conseguirás ...asillos, utiliza ...ara orientarte ...quedan pocos segundos.

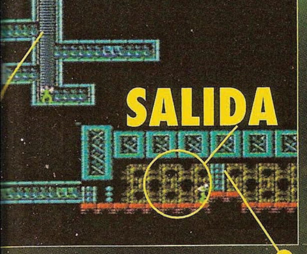
Aquí debes ir hacia la izquierda, destruyendo hasta el último alien que encuentres a lo largo del nivel.

Aquí el tiempo es fundamental, no esperes alrededor de la superficie. Baja a la segunda plataforma. Ve a la derecha y vuela la puerta. Hay algunas cosas abajo en el extremo más alejado, pero también hay un Alien. Ten mucho cuidado.

Una sorpresa muy agradable si todavía tienes tiempo: podrás conseguir el botiquín de primeros auxilios para aumentar tu energía.

Cuando hayas rescatado a todos los prisioneros, baja. Lanza una granada desde las escaleras para matar al Alien.

Para hasta que los Aliens se sitúen arriba. Ahora ¡dispara y hazlos trizas! Baja para encontrar la salida.

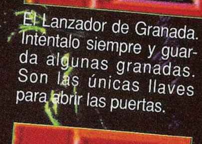


Si cuentas con toda tu tripulación, la puerta se abrirá. No puedes abrirte camino a balazos. Si estuviera bloqueado, regresa y busca a tu hombre.

Armas



El lanzallamas. Esta pieza de hardware es especialmente buena para acabar con los alienígenas cuando estás arrodillado.



El Lanzador de Granada. Inténtalo siempre y guarda algunas granadas. Son las únicas llaves para abrir las puertas.



Granadas de Mano. Probablemente no saldrás de esta, pero son buenas para acabar con los Aliens del techo.



La Ametralladora. Un elemento que hay que tener en cuenta. Lamentablemente, se recalienta y el tiroteo se detiene. Obsérvalo.

Guardián

Te encuentras ante el enemigo final del primer nivel. Este bicho es completamente distinto a cualquier otro que te hayas encontrado hasta el momento. Morirás si intentas acorralarle. Los Aliens escupen ácido hacia el aire, por lo tanto no les sigas cuando se alejen. En lugar de eso, ponte de rodillas y descarga toda la munición de tu ametralladora sobre su aceitosa piel. Si no bajas la guardia no te pillarán por sorpresa. También puedes atacarle con tus granadas. Mátalo, salta abajo, y sal del nivel.



ØØØ7 44Ø8
Tiempo infinito
ØØØ7 4A16
Vida infinita



Desde el principio tienes que avanzar lanzando bombas, luego atraviesa la puerta y sigue a la derecha. Salta las escaleras y destruye la segunda puerta; matando los Aliens que vienen hacia ti.

Ya lo has visto antes, la plataforma se mueve de lado a lado, de modo que ¡salta fuera! Manténte a la derecha para llegar hasta tu primer prisionero.

Tan pronto como hayas conseguido rescatar al prisionero número tres, vuelve y destruye la última puerta. Sigue por la plataforma hacia la derecha: es el camino correcto para rescatar a los dos últimos prisioneros.

¿Rescataste a tu primer amigo? Si es así, sigue hacia abajo y a la izquierda. El prisionero número 2 te está esperando.

1

3

2

4

5

Nivel 3

SALIDA

En un primer momento, el nivel tres puede parecerte tremendo comparado con los demás, pero no te preocupes, sigue los mapas y no te podrás perder. Si por casualidad caes bajo un eje, lo único que debes hacer es levantarte, quitarte el polvo y moverte con rapidez. De cualquier manera, no vas a hacerlo solo. Aquí están los "Marines", ellos sólo te detendrán si no pones atención.

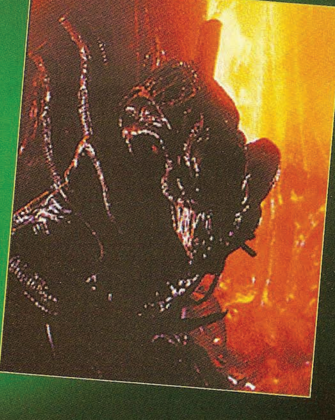
La salida está casi debajo del último prisionero. De nuevo, cuando estés en los túneles, estate preparado para disparar a todo lo que se mueva.

TABLA DE PUNTUACIONES

Liberar a un prisionero	150
Destruir un alien adulto	50
Destruir un alien guardián	50
Eliminar una cara oculta	30
Hacer explotar una vaina	30
Reunir iconos	10







A medida que vas avanzando, los niveles son más grandes y lo que consiguen es que pierdas tiempo. Sigue el mapa y completarás el nivel a tiempo. Una vez en los túneles, no te desorientes, es el único camino para lograr el éxito. Notarás que los Aliens son un poco más rápidos y un poco más difíciles de matar, pero esto no debería crearte ningún problema si no puedes enfrentarte a ellos.

Aquí comienzas el nivel. El tiempo juega un papel importante; sigue recto hacia abajo para rescatar al primer prisionero.

Salta desde la plataforma, te costará una vida, pero es la manera más rápida de bajar, y conseguirás el cuarto hombre del camino.

3

2

1

4

5

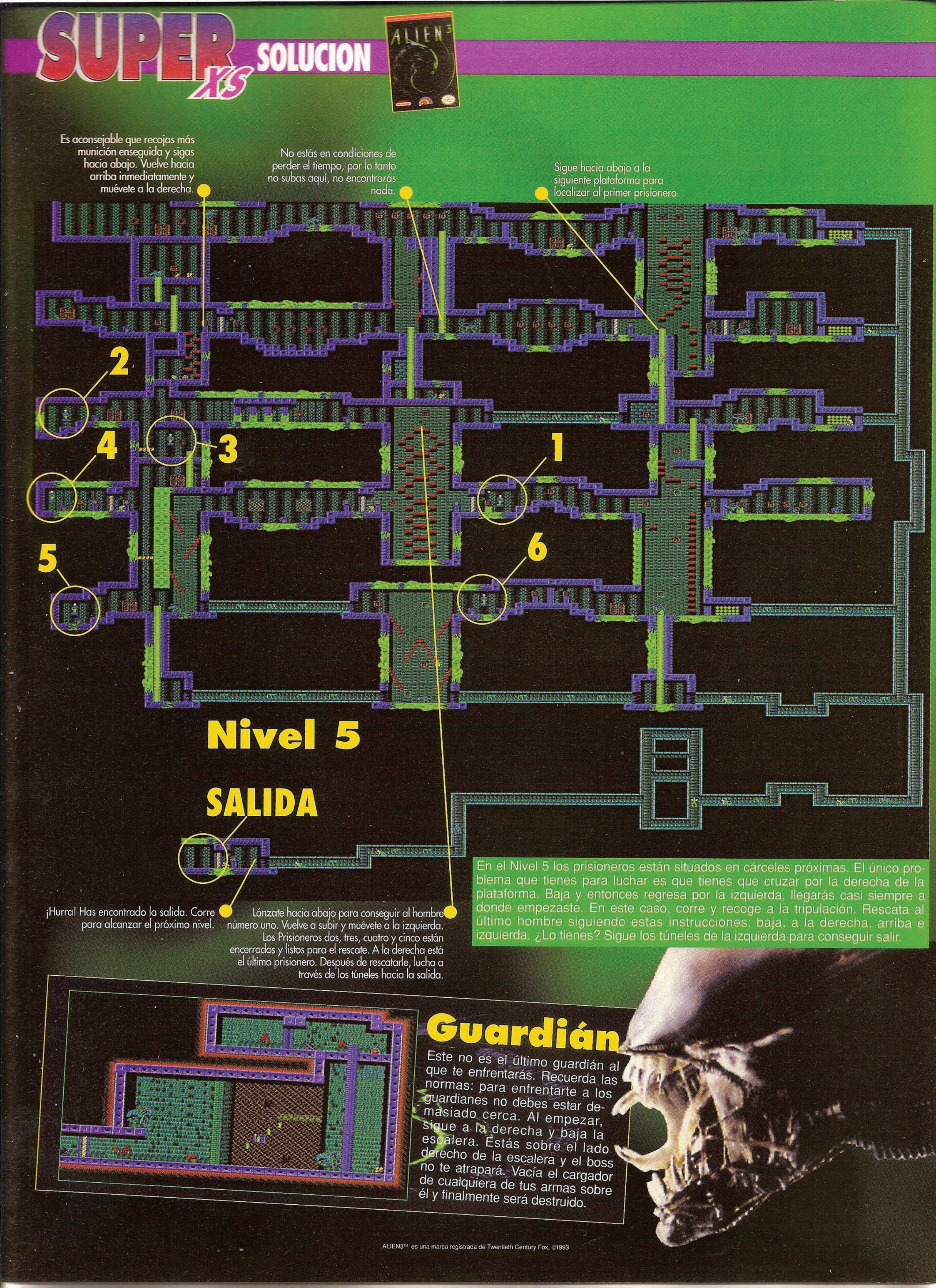
Nivel 4

SALIDA

¿Qué estás haciendo aquí? Lo único que hay es un conducto sin salida. ¡Sal de aquí o el tiempo hará el trabajo de los Aliens!

Usa la plataforma móvil para rescatar a tu último hombre. Espera a situarte en la parte más alta del eje para matar al Alien, o de otra forma acabará contigo. En la parte inferior hay otro Alien, atrápale antes de que él te atrape a ti.

¿Has rescatado a todos los prisioneros? Compruébalo en tu pantalla. Si es así, sólo te quedan un par de Aliens y la salida. ¿Quién va a ganar?.



Es aconsejable que recojas más munición enseguida y sigas hacia abajo. Vuelve hacia arriba inmediatamente y muévete a la derecha.

No estás en condiciones de perder el tiempo, por lo tanto no subas aquí, no encontrarás nada.

Sigue hacia abajo a la siguiente plataforma para localizar al primer prisionero.

Nivel 5

SALIDA

¡Hurra! Has encontrado la salida. Corre para alcanzar el próximo nivel.

Lánzate hacia abajo para conseguir al hombre número uno. Vuelve a subir y muévete a la izquierda. Los Prisioneros dos, tres, cuatro y cinco están encerrados y listos para el rescate. A la derecha está el último prisionero. Después de rescatarle, lucha a través de los túneles hacia la salida.

En el Nivel 5 los prisioneros están situados en cárceles próximas. El único problema que tienes para luchar es que tienes que cruzar por la derecha de la plataforma. Baja y entonces regresa por la izquierda, llegarás casi siempre a donde empezaste. En este caso, corre y recoge a la tripulación. Rescata al último hombre siguiendo estas instrucciones: baja, a la derecha, arriba e izquierda. ¿Lo tienes? Sigue los túneles de la izquierda para conseguir salir.

Guardián

Este no es el último guardián al que te enfrentarás. Recuerda las normas: para enfrentarte a los guardianes no debes estar demasiado cerca. Al empezar, sigue a la derecha y baja la escalera. Estás sobre el lado derecho de la escalera y el boss no te atrapará. Vacía el cargador de cualquiera de tus armas sobre él y finalmente será destruido.

El primer prisionero que tienes que rescatar está justamente a la derecha del comienzo. Sálvale y sigue hacia arriba a la primera oportunidad.

Tan pronto como rompas la superficie, muévete a la derecha, destruyendo todo lo que encuentres en tu camino.

Ahora bajamos. Tu rastreador localizará al segundo prisionero. Bajemos de nuevo para salvar al hombre número tres.

1 2 3 4 5 6 7

SALIDA

Nivel 6

Para completar este nivel a tiempo vamos a hacer un esfuerzo. Tienes seis hombres que recoger y un infierno de laberinto que atravesar. Todas las habitaciones están unidas a través de túneles y, en algunos casos, tendrás que luchar de un lado a otro y subir a una plataforma para conseguir bajar a la plataforma de abajo.

Después de haber luchado por todas partes, alguien espera impaciente ser rescatado. Una vez que lo tengas, regresa al túnel bajando a la derecha. Para conseguir llegar a la salida, baja a la izquierda, abajo, y a la derecha siguiendo el tubo más corto. Utiliza el mapa. La salida está a la derecha del nivel.

Bajo el túnel, recoge al cuarto prisionero, entonces vuelve hacia arriba para alcanzar la siguiente plataforma.

Guardián

No te muevas de la cubierta del principio. Si lo haces, acabarás muerto (al menos no digas que no te hemos avisado). Este guardián es más resistente que los anteriores. Arrodíllate y dispárale sin parar. Un consejo: utiliza tus granadas antes que el lanzallamas.



En un primer momento, no serás atacado por el Alien, aunque éste se encuentra sobre las plataformas que están situadas sobre el suelo ¡Aprovecha el tiempo y mátales antes que ellos te maten a ti!

¡Salta sobre las plataformas móviles para llegar hasta las áreas inaccesibles!

Después de encontrar a los rehenes, pasa rápidamente por este pequeño conducto de aire que te conducirá hacia la segunda y última parte de la misión.

En este área hay Aliens por todas partes. Asegúrate de utilizar aquí tus armas con moderación, ya que en el conducto principal de aire hay muchos más Aliens que destruir.

En el penúltimo nivel te encontrarás pequeñas sorpresas en tu camino. Asegúrate de seguir la ruta para liberar a los rehenes antes de partir hacia tu misión. Debes ser muy rápido, el tiempo es muy importante y además conseguirás subir la puntuación. Encontrar los rehenes con el mapa debe resultarte fácil, pero además cuentan contigo para atravesar el laberinto de los conductos de aire y encontrar la salida.

En este área echa un vistazo al laberinto de vueltas, y sigue por la ruta más corta. Estos conductos sin salida te harán perder tiempo y te dejarán encerrado.

No te pierdas y sigue recto hacia el área de salida.

SUMARIO

NOMBRE DEL JUEGO: Alien 3
TIEMPO PARA COMPLETARLO: 2 días
PUNTUACION MAS ALTA: 169,620
NUMERO DE NIVELES: 8
DIFICULTAD: Fácil

ATREVETE A LUCHAR CONTRA LOS ASQUEROSOS ALIENIGENAS EN ESTA FASCINANTE VERSION DE ALIEN 3.

Después del primer rehén cruza a la derecha sobre la plataforma, entonces lánzate hacia abajo para rescatar al número dos.

Utiliza la cinta transportadora para moverte sobre el suelo. Los Aliens pasarán por debajo sin causarte ningún daño.

Los Aliens grandes necesitarán algunos golpes para bajar, incluso con el lanzador de granadas. Asegúrate que se estén alejando de ti antes de que atacarles.

1

2

3

4

5

Nivel 8

¡Ya estás en el último nivel! Hay pocos rehenes que rescatar pero están muy distanciados. Lo que tienes que hacer es correr por todo el nivel, intentando encontrarles. Con el tiempo tan justito tienes muy difícil el encontrar la salida pero si usas el mapa localizarás bastante rápido a los rehenes, pero no te salgas del trayecto principal. Tendrás tiempo sufuciente para llegar al final del último conducto de aire hacia los temidos guardianes.

SALIDA

Vete directo hacia el intercambiador antes de seguir hacia la derecha. Te conducirá a la salida sin problemas de tiempo.



Los Ultimos Guardianes

El primero de los aliens amenaza saltando de izquierda a derecha, subiéndose a la pequeña plataforma, cuando salta a la izquierda, síguele y lánzale unas granadas. Entonces salta hacia atrás y el bicho se dará la vuelta. Repite la operación hasta que el bicho acabe hecho pedazos.

Los últimos guardianes son el puente entre dos niveles. Debes ocuparte de la enorme reina del nivel superior, entonces asegúrate de bajar a la planta más baja donde un segundo ser amorfo espera. Estos bichos te darán una descomunal paliza, así que haz acopio de munición, es muy importante.

Después de haber terminado con el primer guardián, muévete hacia abajo con la cinta transportadora hacia este área, donde encontrarás al segundo bicho. De nuevo, éste saltará de izquierda a derecha; escupiendo ácido. Salta entre las plataformas pequeñas superiores cuando el bicho salte, esquivando por detrás sus ataques. Repite la secuencia, pero utiliza tus armas con cautela, ni siquiera utilices una granada. Cuando el bicho muera, ve hacia la salida a la derecha y habrás terminado el juego.

XS SOS

DOCTOR M.

Ja, Ja... bienvenidos a mi laboratorio de juegos. Soy el Doctor M, un tipo genial que vive en Super XS. Mis enormes conocimientos me permiten solucionar cualquier problema, liquidar a cualquier boss de fin de nivel y descubrir cualquier clave. Nadie es capaz de jugar 24 horas seguidas como lo hago yo, así que nadie mejor que yo podría echarte una mano para salir de esos "atascos" en tu juego preferido. No importa cuan pequeño o insignificante sea tu problema, no importa lo difícil que sea el juego, Doctor M tiene la solución y promete responderte en el SOS de Super XS. Si tienes algún problema en cualquier juego Sega mándanos tu carta a Super XS SOS. Venga, anímate y ponme a prueba con las preguntas más duras que puedas encontrar. Ningún juego es demasiado duro para mí.



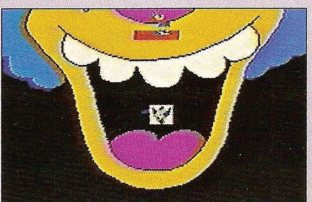
BART VS THE SPACE MUTANTS (NES)

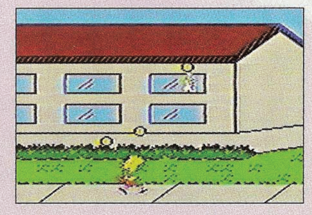
ADEMAS DE RECOGER 15 MONEDAS, ¿HAY OTRA FORMA DE CONSEGUIR VIDAS EXTRA?

Gorka Zabala, Bilbao



Claramente esta es una pregunta antidiluviana. Recuerdo haber destripado el juego cuando usaba pañales. Pero bueno, esta es la respuesta.
Hay varias formas de conseguir vidas extra en el clásico juego de los Simpsons. En el nivel uno, puedes intentar varios trucos.
Para conseguir la primera vida, pasa la casa de Moe y salta al arbusto situado justo antes de la siguiente casa. Una segunda vida extra se puede conseguir saltando en los arbustos en la parte del skateboard después de que hayas cogido la pintura. Salta en todos los arbustos hasta que llegues al 1-Up. En este nivel se puede conseguir otra vida disparando un cohete contra la señal del Kwik-E-Mart. Es cierto que puedes ganar una vida extra recogiendo 15 monedas y el mejor lugar para hacerlo es la casa de Krusty en el nivel tres. Pasa la gran cara y salta a las plataformas. Quédate quieto mientras la cara del payaso esté por encima. Después de esperar un poco, las monedas empezarán a caer, dándote la oportunidad de ganar muchas vidas. Otro lugar perfecto para esto es la prueba de fuerza del parque de atracciones. Trepa por la escala, luego salta a la rampa y haz sonar la campana. Haciendo esto ganarás tres vidas. Repite el proceso tantas veces como quieras para aumentar tu número de vidas.



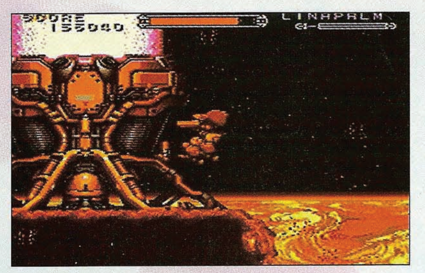




CYBERNATOR (SNES)

EN EL NIVEL DE LA ENTRADA ATMOSFERICA, UNA VEZ QUE EL VERSIS HA ATERRIZADO, ME ATACA UN GRAN BELDARK. ¿COMO LO MATO?
David Pérez Serrano, Madrid

La respuesta simple es que no puedes matarlo. Sin embargo, lo que tienes que hacer es resistir un poco hasta que pueda rescatar a su camarada que cae. Sigue disparándole mientras vuela alrededor y, cuando te lance una bola de fuego azul, activa tu escudo para evitar daños.
Una vez que le has dado varias veces (la mejor arma es la Llama de Napalm que se obtiene completando el primer nivel sin disparar nada excepto el reactor), se irá volando con el herido Rick y podrás pasar al siguiente nivel.





ESTOY ATASCADO EN EL NIVEL DE LA NIEVE. NO PUEDO PASAR EL AVION BLANCO. AYUDAME ANTES DE QUE ENLOQUEZCA.
Javier Tornero, Roda de Bará

Este es posiblemente el nivel más difícil del juego. El hecho es que tu Assault Suit es muy difícil de controlar. El mejor método que he encontrado es quedarse delante de los aviones mientras apuntas a la parte de atrás, saltando y utilizando los cohetes para mantenerse por encima de los rayos láser. Quedarse detrás de un jet es pedir una barrera de bombas que te explotan en la cara. Otra vez la mejor arma es la Llama de Napalm, pero si no la tienes, utiliza los Misiles Buscadores (tanto como te permite tu arsenal); los Lasers son también una buena alternativa. Cuando destruyas el avión, tu Suit se frenará y podrás caminar normalmente el resto del nivel. Me gustaría decir que éste, como tantos otros, es un juego fácil. Para un genio como yo no se ha inventado un juego que supere la capacidad de mi cerebro.



MAGICAL QUEST (SNES)

TENGO PROBLEMAS PARA DERROTAR AL GUSANO GIGANTE AL FINAL DE LOS TRES NIVELES SUPERIORES. ¿ME PUEDES DECIR COMO HACERLO?
Cristina Sastre, Jerez de la Frontera



Sí, Cristina, recuerdo haber acabado con este juego hace ya muchas lunas. La manera de derrotar al resbaladizo gusano es muy simple. Primero, recoge el bloque rosa y espera a que el gusano caiga del árbol. Luego, lanza el bloque a su cabeza. Esto hará que el bicho se vuelva loco. Lo siguiente es saltar sobre su cola cuando arremeta contra ti y aterrizar en su cabeza. Cada vez que hagas esto, una pequeña sección de su cola se caerá. Estos segmentos se pueden usar como misiles si los coges a tiempo.
Después de que el gusano haya perdido la mayor parte de su cola, empezará a saltar contra ti en un intento desesperado de matarte. Lanzándole estos bloques le harás más daño y después de repetir el ataque media docena de veces, este enorme cebo para peces será derrotado y puesto en el anzuelo.

ACTRAISER (SNES)

SOLUCION COMPLETA PROXIMAMENTE

¿COMO PUEDO PASAR LA DEATH HEIM EN ACTRAISER?

Antonio García Girón, Cáceres



Death Heim es la última área que visitas en este juego. Todo lo que encontrarás aquí son ocho bosses finales. Los primeros seis guardianes que encuentras son los bosses del Act II en cada continente. La diferencia es que son más rápidos y difíciles de derrotar. Puedes luchar con



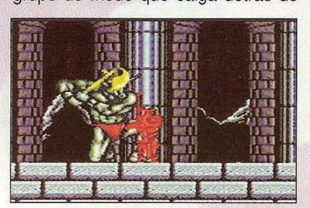
ellos usando las mismas técnicas que acabaron con ellos en el Act II, pero, por supuesto, tendrás que hacer estos movimientos mucho más rápido. El primero de los dos jefes finales aparecerá como una cabeza flotando en el aire. Una tormenta de meteoros te caerá encima desde lo alto. Quédate en la esquina inferior izquierda de la pantalla y salta sobre cualquier meteorito que se dirija hacia ti. Cuando la cabeza empiece a bajar, vete a un lado y empieza a disparar proyectiles con el arma que te han dado. El guardián te enviará entonces dos rayos de energía que saldrán de un rectángulo de su cabeza. Si estás suficientemente cerca, uno de los rayos pasará sobre ti y el otro irá por debajo. Quédate en esta importantísima posición y repite todo el ciclo hasta derrotar al boss.



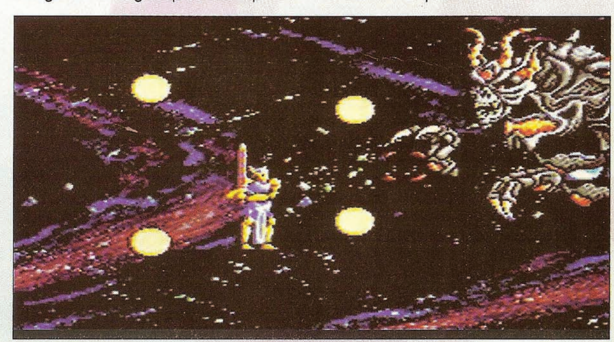
El enfrentamiento definitivo con el guardián final es lo siguiente.

El malvado está armado con tres tipos de armas. Primero vienen tres grupos de ráfagas de energía. Cada grupo envía una ráfaga por encima y por debajo. Cuando llegan al centro de la pantalla se cruzan. La forma de evitarlos es moverse frente al primer grupo de modo que caiga detrás de

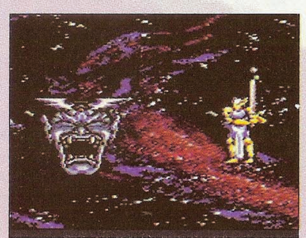


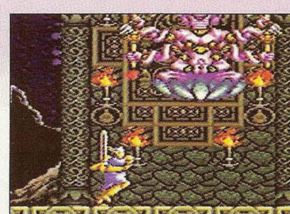


ti. Vuelve atrás y el segundo caerá delante de ti y luego adelante otra vez para esquivar al tercero como al primero. La segunda arma que el boss utiliza contra ti es una única ráfaga de energía que vuele por el

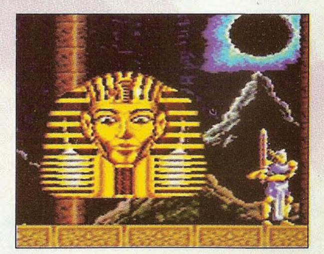


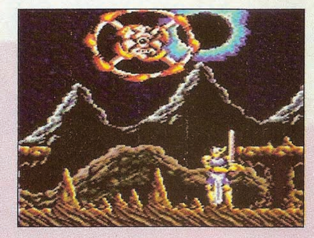
centro de la pantalla. Simplemente, agáchate y podrás evitar el contacto. Finalmente, llega el arma más difícil de esquivar. Dos grupos de rayos de energía tratarán de partirte en dos. La primera ráfaga se liberará desde el suelo de la pantalla, mientras que la segunda vendrá desde el techo. Agáchate y dispara tus proyectiles para acabar con los dos primeros y luego salta y dispara contra los dos de arriba. Para acabar con el

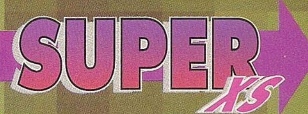




guardián, ve a por el centro azul de su cuerpo. El orbe azul sólo se puede alcanzar cuando las manos están abajo, es decir, cuando el guardián dispara su energía. Puedes usar la magia para acabar con él, aunque es posible evitar el rayo y disparar antes de que las manos vuelvan a subir. Esta es la manera de acabar con el monstruo y llegar a la pantalla final. Pronto te daremos la solución competa.







TRUCOS

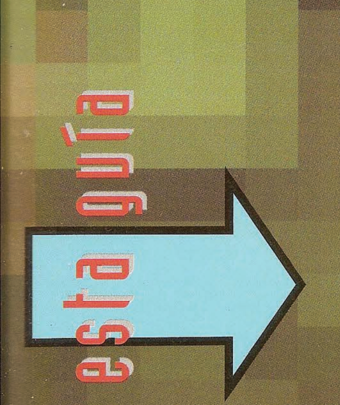
LOS MEJORES TRUCOS DE LA A A LA Z

¿Tienes una consola NINTENDO? Pues no te pierdas los trucos de NINTENDO, además puedes ganar un cartucho gratis si nos envías un buen truco y lo publicamos.

Los trucos A-Z están hechos especialmente para ti. Con ellos intentamos ofrecerte una lista totalmente actualizada de todos los trucos y tretas para los juegos de NINTENDO. Seguro que sea cual sea tu consola y sea cual sea tu juego encuentras aquí el truco que buscas, sino si tienes algún truco totalmente original y quieres que lo publiquemos, lo único que tienes que hacer es enviarlo a:

AVANTGARDE PUBLICACIONES
SUPER XS - TRUCOS
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona

Cómo utilizar esta guía



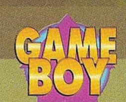
Los SUPER XS trucos A-Z utilizan un código de color que distingue a cada consola. Para la SUPER NES el color es rojo, para la NES es azul y para la GAME BOY es verde. Todos los trucos están listados en orden alfabético, así que no tendrás ningún problema para encontrarlos y los trucos nuevos están destacados sobre los demás.



SUPER NINTENDO

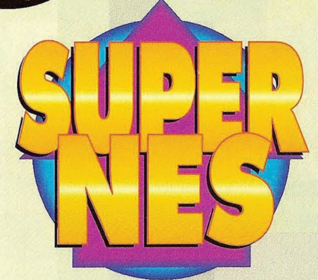


NINTENDO



GAME BOY

TRUCOS



• AXELAY (JAP)

Vidas infinitas

Pon la pausa en el juego, quítala y entonces vuelve a ponerla. Pulsa Select, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Y, B, A, X. Ahora quita de nuevo la pausa y si el truco ha funcionado pondrá "Mutek" en el lugar donde te indica el número de vidas.

• BATTLECLASH

Cambio difícil

Ve a la pantalla del título y presiona el botón superior L y Select simultáneamente. Cambia tu objetivo y elige la opción normal, un nuevo menú aparecerá dándote a elegir el nivel de dificultad.

• BLUES BROS

99 vidas

Recoge las 11 vidas extras del concierto de Denver y mátate a ti mismo. Repite el proceso hasta que hayas alcanzado el límite de vidas que es 99.

• CYBERNATOR

Continúa infinitamente

Sobre el título de la pantalla presiona y manten pulsados Arriba, el botón Derecho, el botón Izquierdo y Start. Ahora puedes seleccionar "Juego Libre" y continuar indefinidamente.

Llama Napalm Ilimitada

Juega por el primer nivel sin disparar a nada, entonces mata al guardián del final del nivel. Ahora en el siguiente nivel puedes elegir un Lanzamiento de Llama Napalm y completarás el juego.

• DESERT STRIKE

Código para finalizar el juego

Introduce este código para ver las pantallas finales sin necesidad de jugar ningún nivel. 99P55LM.

Contraseñas

Misión 1ª 3ZJMZT7
Misión 2ª K32L82R
Misión 3ª JR8P8M8
Misión 4ª F9N5CJ8

• DINO CITY

Códigos de los niveles

2ª Pantalla	1SXR1EWMXNNN
3ª Pantalla	JCSNKEWKX4C3
4ª Pantalla	NCDDIVWYXNXN
5ª Pantalla	DCUJJWWGXUON

• FLYING HERO

Selección de nivel, Continúas extra, Vidas extras

En la pantalla del título, presiona Select para acceder a la pantalla de opciones. Ahora, sobre el segundo mando presiona Select y Start simultáneamente para llegar a una pantalla secreta, permitiéndote seleccionar cualquier nivel y cambiar la cantidad de vidas que quieras.

• HOOK

99 Peter Pans

Cuando estás en las cuevas del quinto nivel, caerás al primer hoyo de la derecha. Tinkerbell está esperándote abajo, anda o vuela a la derecha y verás a un tercero arriba y una hoja. Tienes que ir por debajo de las rocas para conseguir ambos, entonces mátate y ellos reaparecerán.

• JACKI CRUSH

Cargas de bolas

En la pantalla de passwords, escribe tantos cincos como te sea posible en una línea. Ahora vuelve al juego y te encontrarás con 840 millones de puntos y muchas más bolas.



• JOHN MADDEN FOOTBALL

Super lanzamiento

Para conseguir llegar al Super lanzamiento escribe la clave BBBB5NZ5C.

• KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Códigos de niveles

2º Nivel SKINNER
3º Nivel SCRATCHY
4º Nivel BARTDUDE
5º Nivel BOUVIER

Se abren todas las puertas, pasteles extras

Introduce JOSHUA con un espacio antes de la primera letra y después de la última. Ahora presiona Start y Krusty se reirá como loco indicándote que el truco ha funcionado. Ahora puedes introducir alguna puerta en el juego, y presionando los botones L y R obtendrás un pastel relleno.

• PAPERBOY 2

Contraseñas

Ruta: 5738 2ª Semana
Ruta: 6479 3ª Semana

• PARADIUS

Selecciona el nivel

En la pantalla de opciones, elige el barco Pulpo, que está debajo del Vic Viper, y pulsa Arriba, Botón Izquierdo y X simultáneamente. Continúa manteniendo pulsados los botones hasta que la pantalla de selección de nivel aparezca.

Nivel Secreto

Vete por cebajo de las camas de agua que hay en el nivel 3 para acceder al nivel secreto.

Lleno de energía

Para el juego, pulsa B,B,X,X,A,Y,A, Arriba, Botón izquierdo y Start. Esto te llenará de energía y armas.

Invencibilidad

Para el juego, pulsa el Botón Izquierdo, Botón Derecho, Arriba, X, Botón Derecho, A, Botón Izquierdo, Y, Abajo, B, A, Y, A, Y, Botón Derecho y Start.

Selecciona las escenas

Mueve el cursor hacia el Gran Viper sobre el jugador de la pantalla seleccionado y pulsa Arriba, Botón Izquierdo y X juntos. Mantenlos durante 15 segundos y una selección de escenas aparecerán en tu pantalla.

• RANMA 1/2

Lucha con los mismos personajes

Para luchar con los mismos personajes, manten el botón Izquierdo, Botón Derecho y Arriba, entonces pulsa Start.

Selecciona todos los personajes

Manten presionados los botones Izquierdo y Derecho, entonces selecciona dos jugadores.
Un segundo menú aparecerá permitiéndote seleccionar todos los personajes tan bien como los dos luchadores extras del nivel.
También puedes pulsar Select para cambiar el fondo.

Personajes extras

Una vez seleccionado un único jugador, mantén pulsados los botones izquierdo y derecho durante la pantalla de selección de los personajes.
Ahora, tendrás más personajes a tu disposición.

• SUPER BUSTER BROS

Selecciona el nivel

Pulsa el botón de Start sobre el título de la pantalla. Te encontrarás con una pantalla que dice "Select Game". Pulsa el botón L, el botón R, botón R, botón L, Arriba y Abajo.
Aparecerá un número con el que podrás ir a cualquier nivel.

• SUPER EDF

Invencibilidad

Comienza a jugar en el primer nivel, entonces dale a la pausa y presiona A,B,X,Y,L,R, arriba, abajo, izquierda y derecha. Quita la pausa y ¡hurra, ya eres invencible!

• TINY TOONS

Selecciona un sub-juego

Sobre la pantalla de la contraseña introduce ELMYRA, Shirley y Calamite Coyote.
Una pantalla secreta de opciones aparecerá permitiéndote seleccionar y jugar alguna de las vueltas extras.

• WARP SPEED

Códigos de niveles

2ª Compañía V63L90BD6
3ª Compañía V695FJCMJ
4ª Compañía V6?82P4B5



• 1943

Códigos

2º Movimiento 7G117
3º Movimiento EG013
5º Movimiento E4113
6º Movimiento ZDIIX
7º Movimiento IRIID

• ADVENTURES OF LOLO 2

Niveles extras

Para un gran desafío, introduce alguno de los siguientes códigos en la pantalla de contraseñas: PROA, PROB, PROC, PROD.

• BAD DUDES

Vidas extras

Para tener 64 Bad Dudes, introduce la siguiente secuencia con el segundo mando sobre el título de la pantalla: B,A, Arriba, Abajo.
Utiliza el primer mando para comenzar el juego.

• BOULDER DASH

Contraseñas

Introduce los siguientes códigos para el mundo que quieras:

63587Ø Mundo de hielo
840137 Mundo de arena
84Ø967 Mundo del Océano
225378 Mundo de las reliquias
752Ø53 Mundo de los volcanes.

• BUBBLE BOBBLE

Selecciona la escena

Para conseguir seleccionar alguna escena, introduce DDFFI sobre la contraseña de la pantalla de selección.

• CAPTAIN SKYHAWK

Zona segura

Mientras vuelas a través de un nivel con minas, ve al otro lado del terreno, y conseguirás salvarte de sus ataques.

• THE EMPIRE STRIKES BACK

Lleno de fuerza poderosa

Pulsa Start mientras buscas la Fuerza, entonces mantente a la derecha con el mando y presiona Select, Start, A,B, y juntos B,B, Start, A,B, Start, B,B, Start.

• GOONIES 2

Contraseña

Para todos los Goonies y sus equipos necesarios introduce la siguiente contraseña: Z4G "!4140" "KOK
Código para el equipamiento extra
SugNY4wT!NUU!¡uF

• HOOPS

La última partida

Introduce LUXLRZTLR sobre la contraseña de la pantalla para jugar la última partida. Gana y serás invitado a la brillante secuencia final.

• LEGEND OF ZELDA

La segunda búsqueda

Para poder comenzar la búsqueda más difícil, introduce ZELDA como tu nombre en la pantalla inicial.

• POW

Vidas extras

En la pantalla del título pulsa A,B,B, Arriba, Arriba, Abajo, izquierda y Start y tendrás elasticidad extra.

• SILVER SURFER

Contraseñas

Para acceder a la pantalla de trucos, pulsa Arriba sobre los dos mandos e introduce los siguientes códigos:

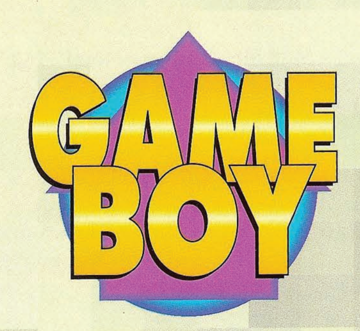
Continuación extra J8SCL9
Vida infinitas SMJM33
Invencible KJTTJK
Lleno de Fuerza CKWJT4

• TOTAL RECALL

Vida extra

Simplemente quédate sentado en el cine mientras aparecen los créditos para ganar una vida extra.





• ADVENTURE ISLAND

Selecciona el nivel
En la pantalla del comienzo pulsa Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, A,B,A y B. La selección del nivel ya es tuya.

• ALLEYWAY

Aumenta la velocidad del Bate.
Para aumentar la velocidad de tu bate, mantén presionado A.

• BLADES OF STEEL

Test de sonido
En la pantalla del título presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B,A,B,A, y Start. Ahora puedes acceder al test de sonido.

• BATTLE BULL

Código para el último nivel.
Para conseguir llegar al último nivel introduce 4F** en la pantalla de la contraseña.

• BIONIC COMMANDO

Salta de nivel.
Mientras juegas en cualquier nivel, pulsa y mantén pulsado el botón Start; entonces pulsa A y B simultáneamente. Volverás al DX-Turbochopper y podrás seleccionar un nivel distinto.

• BOMBER MAN

Códigos
IHOLBKMIHL
HKEFPHIDJC

• CASTLEVANIA 2

Vidas extras
Introduce dos velas y dos corazones como contraseña y tendrás nueve vidas extras.
Contraseñas
Castillo de Cristal - Espacio en Blanco, Vela, Corazón, Corazón.
Castillo de Piedra - Vela, Corazón, Corazón, Bola de Cristal.
Castillo Vegetal - Vela, Corazón, Bola de Cristal, Bola de Cristal.
Castillo Nube - Corazón, Corazón, Bola de Cristal, Espacio en Blanco.
Enfrentamiento final - Bola, Corazón, Vela, Corazón.

• CHOPLIFTER 2

Contraseñas
Utiliza estos códigos para seleccionar algún juego:

SKYHPPR	estado 1-2
LKYBYSS	estado 1-3
CHPLFTR	estado 2-1
BYMSFWR	estado 2-2
RGHTHND	estado 2-3
GDGMPLY	estado 3-1
TRYHRDR	estado 3-2
SPRYSKS	estado 3-3
CMPTRWZ	estado 4-1
CHPYBYS	estado 4-2
VRYHPPY	estado 4-3
GMBYQZD	estado 5-1

• DYNABLASTER

Contraseñas
Introduce el código siguiente para ir a Faria:
35NPSDJD

• ELEVATOR ACTION

Objetos
Los siguientes objetos son seleccionados según sea el tercer dígito (empezando por la derecha) de tu puntuación. Dependiendo del dígito recibirás los siguientes objetos:

DIGITO	OBJETO
Ø,1	Escopeta
2,3	Ametralladora
4,5	Pistola
6,7	Granada
8,9	Corazón

• FORTRESS OF FEAR

Vidas extras

Para conseguir bastantes puntos situate en la pantalla del título. Entonces pon W(corazón)W como tu nombre y en el próximo juego que comiences tendrás seis vidas extras.

• GARGOYLE'S QUEST

Contraseña de la última fase

Irás directamente a la última fase introduciendo KKKK KKKK como tu contraseña.

• LOCK 'N HOUSE

Selecciona el nivel

Pulsa A,A,B,B,A,B,B, en la pantalla del título para conseguir todas las escenas nuevas.

• Q* BERT

Movimiento especial

En la primera pantalla, la del título, presiona, Derecha, Arriba, B,A, Abajo, Arriba y B. Ahora siéntate y disfruta del movimiento especial de Q* Bert.

• Q BULLION

Contraseñas

1º Nivel	WALL
2º Nivel	IDEA
3º Nivel	NOON

• THE HUNT FOR RED OCTOBER

Misiles extras

Cuando estés en la pantalla en la que ves el mapa, pulsa A y B simultáneamente, entonces Arriba y Abajo. Comenzarás el juego con 25 misiles.

Selecciona el nivel

En la pantalla del título, pulsa Izquierda, Derecha, B, Select, Izquierda, Derecha, B, Select y Start. Utiliza Izquierda y Derecha para seleccionar el nivel y Start para comenzar.

• KIRBY'S DREAMLAND

Energía extra

En la pantalla de presentación, pulsa Abajo, Select y B simultáneamente.

Llega a lo más difícil

Presiona los siguientes botones para acceder a la parte más difícil del juego: Arriba, Select y A simultáneamente.

• KRUSTY'S FUN HOUSE

Contraseñas

Segundo Nivel - MCBAIN   Tercer Nivel - MILHOUSE

• MYSTERIUM

Super Poder

Cuando aparece el mapa presiona A, B, Start e Izquierda para coger una llave de paso. Lánzate hacia la piscina para bajar de nivel entonces déjate caer para conseguir subir de nivel. Ahora déjate caer para conseguir el super poder.

• NINTENDO WORLD CUP

Contraseñas

Los códigos siguientes son todos los partidos que puedes jugar:

22445 - Inglaterra contra Japón.
Ø3345 - Inglaterra contra Francia.
53Ø45 - Inglaterra contra Rusia.
36345 - Inglaterra contra España.
17245 - Inglaterra contra Estados Unidos.
42945 - Inglaterra contra Méjico.
56145 - Inglaterra contra Holanda.
51345 - Inglaterra contra Brasil.
97145 - Inglaterra contra Italia.
Ø8645 - Semifinal, Inglaterra contra Argentina.
Ø1645 - Final, Inglaterra contra Alemania.

Super disparos

Cuando juegas como Inglaterra, intenta correr con el balón cinco pasos y entonces chuta. Si lo haces justo a tiempo harás un super disparo imparable.

• R-TYPE

Programa de dibujo

Cuando veas "Push Start" sobre la pantalla, espera un momento y presiona Abajo, Izquierda, A y B simultáneamente. Ahora podrás acceder al programa de dibujo.

• START TRECK

Códigos

1ª Escena	Ø523-4	2ª Escena	4262-Ø
3ª Escena	6841-2	4ª Escena	331Ø-7
5ª Escena	7Ø57-3	6ª Escena	6Ø46-2

Nave Enterprise

Pulsa Abajo, Izquierda y Select para seleccionar la nave cuando estás en el espacio. Sólo puedes hacer esto una vez por juego.

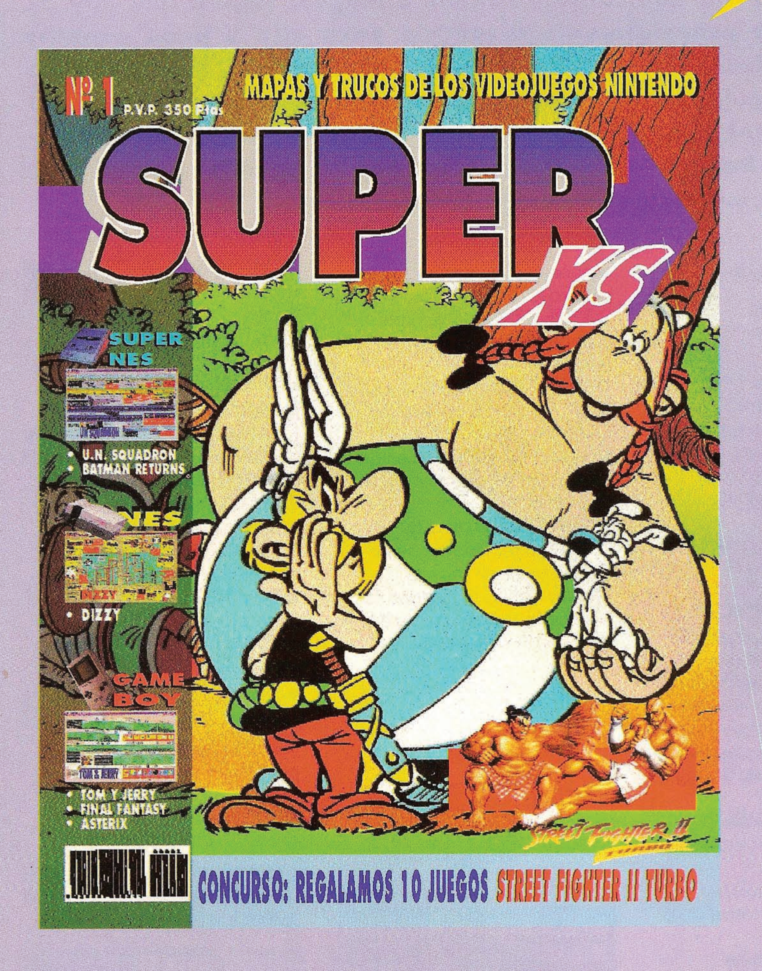
• TECHMO BOWL

Nivel último

Introduce el código 94BFFDAI en la pantalla de la contraseña para conseguir llegar al último nivel.

SUSCRIBETE A SUPER XS

¡Y AHORRATE 1.000 PTAS.!



PIENSALO UN MOMENTO:

- RECIBIR en casa SUPER XS todos los meses... sin problemas, sin preocupaciones, sin tener que estar pendiente. ¡VAYA CHOLLO!

- TENER todos los meses las soluciones más completas, los mapas mejor desarrollados y las guías más alucinantes para acabar cualquier juego. ¡VAYA CHOLLO!

- AHORRAR tiempo y líos todos los meses y además ahorrarte dinero en cada revista. ¡VAYA CHOLLO!

SUSCRIBETE ya a SUPER XS y aprovéchate de la super oferta: 12 números (un año de suscripción) por 3.200 Ptas. ¡TE AHORRAS 1.000 Ptas.! ¡VAYA CHOLLO!

Deseo suscribirme a la revista SUPER XS por un año (12 números) al precio de 3.200 Ptas.

Nombre .... Apellidos ....

Calle .... Nº .... Teléfono ....

C.P. .... Población .... Provincia ....

(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Fecha .... Firma ....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.

☐ Giro postal a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral 2.ª
08008 Barcelona

Enviar a: Avantgarde Publicaciones, S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª
08008 Barcelona



CÓDIGOS

No importa qué consola Nintendo tengas, seguro que hay un Game Genie especialmente diseñado para ella y unos cuantos códigos de los mejores juegos en la única revista que todos los meses va a publicar los códigos más nuevos para Game Genie. Por cierto, si te sabes algún código que le ponga el pelo verde a Super Mario o que haga a Tom y Jerry andar por las paredes no dudes en escribirnos y mandárnoslo cuanto antes.



DRAKKHEN

8E3D696D y 8E3ØA4Ø8 y 8EA2Ø113: Gran límite de protección contra la mayoría de los ataques físicos.
74336FD8: Cuando regeneres energía a una gran velocidad perderás puntos.
8E276D28: Puntos para gastar inagotables.
(No puedes utilizarlo en el transcurso de la batalla).

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT

C9CC44AD: Energía inagotable.
DDB61FA7: Vidas infinitas.
49C9476D: Cada dolar ahora vale 25.
3BA537D4 y DBA537Ø4: Saltos altos.

PRINCE OF PERSIA

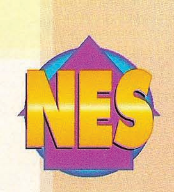
6D32ØFA1 y DC32Ø4D1: Congela el tiempo.
FD3ØØ4A5: Puntos para golpear extras.
6DCØ67Ø1: Invencible a las serpientes.
C26ØA7Ø1 y DF6CDFAØ: Todos los enemigos tienen un punto de energía.
BA69ADA1: Todos los enemigos mueren en tu presencia.
F7B7D46E: Pasas al nivel 20.

SPINDIZZY WORLDS

4AEC-DDA4: No pierdes combustible.
DØBD-64DF: El tiempo pasa despacio.
D46F-6FDD: Rápido G.E.R.A.L.D.

STREET FIGHTER II TURBO

FØ34-74Ø5: El primero que ataca es más peligroso.
DD3F-EFAD: Los jugadores pueden pasar a través de otro.
DD18-57ØD: El primero que golpea vence a cualquier oponente.
DFØ4-5DAF: El ganador de la segunda vuelta es el ganador de la batalla.
ADFC-EAØD y F9FC-E46D: Te permite coger 10 estrellas en vez de 4 que son las normales en el modo turbo.
DØ71-E46Ø: No necesitas nada para los movimientos especiales, con la excepción del golpe de puño de Balrog.
D675-846Ø: Los movimientos especiales difíciles pasan a ser fáciles.
D675-8461: Los movimientos especiales difíciles pasan a ser medianos.
D675-8462: Los movimientos especiales difíciles pasan a no ser válidos.
8ED2-87A9: Jugadores invisibles.
C933-7DA9: La mayoría de los movimientos especiales no sabes por donde vienen.
D63Ø-1DAD: El golpe de Dragón de Ryu es más poderoso.
D52D-CDAF: Los saltos de Ken hacia atrás son más potentes.
E52E-14AF: Los saltos de Ken hacia delante son más poderosos.
DF3Ø-17AD: El golpe de dragón de Ken no es tan poderoso.
D33Ø-17AD: El golpe de dragón de Ken es más poderoso.
DF30-17ØD: El golpe medio de dragón de Ken no es tan poderoso.
D63Ø-14AD: El golpe ligero de dragón de Ken es más poderoso.
DE35-1FAD: Los golpes con la cabeza del arte del sumo de Honda son más rápidos.
DF35-1FAD: Los golpes con la cabeza del arte del sumo de Honda son más lentos.



BAD DUDES VS DRACULA NINJA

SZNKASVK: Vidas infinitas.
APEETPEY: Invencible.

BART VS SPACE MUTANTS

SPSYVUGE: Bart flota.

BART VS THE WORLD

SZUNIPST: Vidas infinitas.
SXEVEKVK: Energía inagotable.
OLKVNGEY: Bolas de fuego infinitas.

BLUE SHADOW

XLTIGA: Te deshaces de todos tus enemigos.

CAPTAIN PLANET

EOPSZZ: Pulsa Select para ser invencible fuera de los níveles.
LAGKIS: Anda por las paredes dentro de los níveles.

DOUBLE DRAGON II

OOEVOIAE: Súper jugador.
ZZSUETGE: 42 vidas para el primer jugador.
YYSUETGE: 127 vidas para el segundo jugador.
ZZUUSTGE: 42 vidas para el primer jugador.
YYUUSTGE: 127 vidas para el segundo jugador.

DOUBLE DRAGON III

KVEPXGGS: 236 puntos poderosos.
GVEPXGGI: Energía extra.
SZUUPAAX: Protección.
OZVLGASX: Protección.

GREMLINS 2

XAEKXATE: Seis corazones.

HYPER SOCCER

SZOOESSE: Puntos de bonificación infinitos

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU

PESIKYYE: El noveno Tornado ataca.
PESIVYYE: Nueve patadas a 360 grados.
SXSKEXVK: Movimientos especiales infinitos.
PESINYYE: Nueve ataques de sky.
TAVGXZZA: Te llenas de energía.



KRUSTY'S FUN HOUSE

AEXIUPPA: Vidas infinitas.
GXKZPKVK: Pies de crustáceos infinitos.

PAPER BOY

AAKEZLPA: Vidas infinitas.
AEVPNLPA: Papeles infinitos

SNAKE'S REVENGE

SZEEOUSE: Munición infinita.
SXOASKSE: Munición infinita para la pistola.
SZKAKKSE: Granadas infinitas.
SXVEOKSE: Misiles infinitos.
XVKTGVEE: Toda la munición es infinita.
SZXVUPSA: Energía inagotable.

SPIDERMAN: SINISTER SIX

GXUKVVSE: Energía inagotable.
GZESPKVK: Fluído de telaraña infinito.

STAR WARS

SZEAYXVK: Vidas infinitas.
GZLNLS: Inmune a las serpientes.
SLVUYNSO: Inmune a la mayoría de las balas.
SLKLYVSO: Inmune a la mayoría de los choques.
AAKLNGZA: Te llenas de energía.
IOAIOA: Vienen la mayoría de los enemigos.

SUPER MARIO 3

GLØØZS: Nivel secreto.
ZXLLUN: Corre súper rápido.
POEISA: Invencible + 1000 puntos cuando golpea.

TIME LORD

OEVGUTAE / OEOKNTAE: Salto súper largo.

TURTLES 2

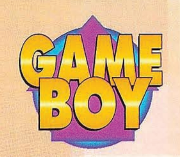
EPPTNU: Invencible.

VICE PROJECT DOOM

SZSKIOUK: Vidas infinitas.
SZUVXKUK: Granadas infinitas.
SZKNXKUK: Balas inagotables.
SXUYUKSE: Poder infinito.
PESGOALE: 9 minutos como tornado.

WWF WRESTLEMANIA

PESGOALE: 9 minutos como tornado.



ALIEN 3

FA7 - 68E - 4C1: Algunas veces energía infinita.
ØAB - 27E - E66: Empiezas con 10 niveles.
FA6 - 92E - 4C1: Vidas infinitas.
64A - 3CA - 19A: 100 disparos.

BARBIE GAME GIRL

FAA - A5C - 4C1: Al golpear ganas puntos infinitos.
FAB - 959 - 4C1: Continúas infinitamente.

BATMAN:RETURNS OF THE JOCKER

Ø62-Ø1F-C42: Empieza con un máximo de 3 hit points.
1Ø2-Ø1F-C42: Empieza con un máximo de 8 hit points.
Ø22-Ø7F-F7E: 1 prórroga.
ØA2-Ø7F-F7E: 9 prórrogas.
ØØA-B5D-F75: Prórrogas infinitas.
Ø5D-AØB-C42: 5 Batarangs en la recogida.
14D-AØB-C42: 20 Batarangs en la recogida.
28D-AØB-C42: 40 Batarangs en la recogida.
ØØ9-96E-19E: Infinitos Batarangs en la recogida.

BATTLETOADS

ØØ39CF3BE: Rocas blandas.
ØØ7-ED8-E66: Empieza con 1 vida.
Ø57-ED8-E66: Empieza con 6 vidas.
Ø97-ED8-E66: Empieza con 10 vidas.
ØØ7-C2E-3BE: Prórrogas infinitas.
Ø17-F28-E66: 1 prórroga.
Ø57-F28-E66: 5 prórrogas.
ØA7-F28-E66: 10 prórrogas.
FAC-CAF-4C1+ØØ7-BOE-F71: Infinitas vidas y energía.
Ø63-26F-D5A: Empieza la primera vida con 1/2 de energía.
Ø6E-388-D5A: Empieza con 1/2 de energía, después de la 1º vida.
ØE3-26FD5A: Empieza la primera vida con 2 hit points extra.
ØEE-388-D5A: Empieza con 2 hit points extra, después de la 1º vida.
FAD-918-4C1: Mantiene el acha después de morir.
ØØ5-42E-E6E: Los brazos grandes que te atacan desde las cuevas en el nivel 1 no se mueven.

CASTLEVANIA ADVENTURE

Ø48-5EF-E62: Empieza con 5 vidas.
Ø68-5EF-E62: Empieza con 7 vidas.
Ø25-5CF-C42: Empieza con 2 unidades de energía.
Ø45-5CF-C42: Empieza con 4 unidades de energía.
Ø65-5CF-C42: Empieza con 6 unidades de energía.
Ø29-B3F-A26: *Empieza con el timer a 2:15.
Ø49-B3F-A26: *Empieza con el timer a 4:15.
Ø79-B3F-A26: *Empieza con el timer a 7:15.
ØØA-F28-3B7: Energía infinita.
ØØ4-Ø7F-3B7: Tiempo infinit (desconecta al final de las fases para seguir adelante).
ØØ6-94F-3B7: Vidas infinitas.
**Sólo en la primera fase.*

DAYS OF THUNDER

FAE-7B9-4C1: Tiempo infinito en boxes.
ØØ2-948-2A3: Fuel infinito.
ØØ6-9CE-3B7: El coche no sufre daño.
C97-2FD-3BA: Los neumáticos no sufren daño.

EXTRA BASES

ØØØ-ØBE-3BA: Los outs no son contados.
ØØØ-7AB-3BA: Los strikes no son contados.
ØØØ-8BB-3BA: Las bolas no son contadas.
ØØB-91A-19A: *Los oponentes no pueden puntuar (desconecta cuando estes bateando para poder puntuar).
Ø1F-D6F-E66: *1 strike y estás fuera.
Ø2F-D6F-E66: *2 strike y estás fuera.
Ø1F-FØF-E66: *1 out y el equipo se retira.
Ø2F-FØF-E66: *2 outs y el equipo se retira.
Ø1F-CØF-F7A: *1 bola y continúas.
Ø2F-CØF-F7A: *2 bolas y continúas.

FINAL FANTASY LEGEND

Ø11-238-C4A: Empieza con 1 punto de fuerza.
Ø51-238-C4A: Empieza con 5 puntos de fuerza.
Ø21-248-E6E: Empieza con 2 puntos de defensa.
Ø61-248-E6E: Empieza con 6 puntos de defensa.
Ø31-258-F7A: Empieza con 3 puntos de agilidad.
Ø71-258-F7A: Empieza con 7 puntos de agilidad.
Ø41-268-E6A: Empieza con 4 puntos de maná.
Ø81-268-E6A: Empieza con 8 puntos de maná.
Ø12-588-19A: Empieza con 1 hit point.
Ø52-588-19A: Empieza con 5 hit point.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

3E9-CBE-4CA: Energía infinita, no desconectes.
ØØ1-89E-E6E: Tiempo infinito.
3E7-EEE-Ø8A: Super puñetazo infinito.

TETRIS

2ØØ - 65D - Ø87: Juega al mundo Tetris.
24Ø - 65D - Ø87: Juega al número Tetris.

WWF SUPERSTARS

ØAA - 67B - E6E: Ambos luchadores tienen súper golpes.



Aquí tienes la lista de códigos más grande para Action Replay que nunca se haya publicado. Lista que iremos actualizando en cada número. Mes a mes intentaremos que estés al dia en esto de los códigos para los juegos más nuevos como para los cartuchos de toda la vida, además de cualquier novedad que surja con nuevos dispositivos de hardware. No te preocupes si no encuentras el código para el cartucho que acabas de comprar, seguro que en el siguiente número habremos puesto al dia la lista y aparecerá.



ACTRAISSER

7EØ22EØ3: Nivel 3 casas para Fillmore.
7EØ23ØØ3: Nivel 3 casas para Bloodpool.
7EØ232Ø3: Nivel 3 casas para Kasandora.
7EØ234Ø3: Nivel 3 casas para Aitos.
7EØ236Ø3: Nivel 3 casas para Marahna.
7EØ238Ø3: Nivel 3 casas para Northwall.
7EØ28718: Energía máxima.
7EØ28618: Energía ilimitada.
7EØØ21Ø6: Magia infinita
7EØØE695: Tiempo infinito

BUBSY

7EØ214XX: Selecciona el nivel, reemplaza XX con números del 0 al 13.
7EØØ93ØØ: Detiene el movimiento sobre el agua

FINAL FIGHT II

7E1Ø6D8D: El primer jugador mantiene la reserva de energía llena.
7E11258D: El segundo jugador mantiene la reserva de energía llena.
7ED86399: Para el tiempo.
7E1ØA2FF: Comienzan las vidas del primer jugador.
7E115AFF: Comienzan las vidas del segundo jugador.
7E1Ø5BXX: XX cambias los colores del primer jugador.
7E1113XX: XX cambias los colores del segundo jugador.
7E1Ø79FF: Un golpe para matar al enemigo (primer jugador).
7E1131FF: Un golpe para matar al enemigo (segundo jugador).

THE HUNT FOR RED OCTOBER

7E14D502: Minas infinitas.
7E14E721: Cautela ilimitada.

LAGOON

7EØ529Ø1: Dinero infinito.
7EØ52Ø99: Energía inagotable.
7EØ5229F: Mágia infinita.

MORTAL KOMBAT

7EØ4BD58, 7E04B9A1 y 7EØ4C158: Utiliza estos tres códigos juntos para dar al primer jugador energía infinita.
7EØ4BBA1, 7E0FC358 y 7EØ4BF58: Utiliza estos tres códigos juntos para dar al segundo jugador energía infinita.

NHLPA ICE HOCKEY

7E13DA59: El jugador sube el campo tantos goles como tu tengas.
7E13DC59: El jugador baja el campo tantos goles como tu tengas.

PRINCE OF PERSIA

7EØ5Ø8ØX: Cambia la X para seleccionar la energía.
7EØ5ØAØX: Cambia la X para seleccionar la energía de reserva.
7EØ5ØBØX: Cambia la X para seleccionar la energía enemiga.
7EØ5ØDØX: Cambia la X para seleccionar la energía de reserva enemiga.
7EØ62BØX: Cambia la X para seleccionar el guardián que quieres para luchar.
7EØ519ØX: Con la X cambias el modo de matar el guardián.
7EØ476FF: Estando conectado el Action Replay, dale un pequeño golpecito cada vez que mueras para volver a empezar. Utilízalo con los códigos de abajo.
7EØ47Ø22: Utilízalo con los códigos de arriba y abajo.
7EØ5Ø8ØF: Utilízalo con los códigos de arriba.
7EØ2Ø8ØØ: Juego más rápido.
7EØ5Ø8Ø5: Energía inagotable.

ROAD RUNNER

7E1FA6Ø1: La primera bandera se levanta automáticamente.

STREET FIGHTER II TURBO

7EØ53ØBØ: Energía infinita para el primer jugador.
7EØ73ØBØ: Energía infinita para el segundo jugador.
7E18F399: Para el tiempo.
7EØ54C22: El primer jugador arde cuando golpea.
7EØ74C22: El segundo jugador arde cuando golpea.
7EØ54515: Cambia el color del primer jugador.
7EØ52D22: El primer jugador tiene saltos bajos y movimientos especiales.
7EØ72D22: El segundo jugador tiene saltos bajos y movimientos especiales.
7EØ5DØØ1: El primer jugador necesita ganar una ronda únicamente. Conecta Action Replay antes de que aparezca la pantalla y apágalo después de matar a tu oponente.
7EØ7DØØ1: El segundo jugador necesita ganar una ronda únicamente. Conecta Action Replay antes de que aparezca la pantalla y apágalo después de matar a tu oponente.
7E1C88ØE: ¡Edición Turbo Turbo!
7EØ5E6Ø9: Bolas de fuego rápida y bombas sónicas para el primer jugador.
7EØ7E6Ø9: Bolas de fuego rápidas y bombas sónicas para el segundo jugador.
7EØ5E8Ø1: Movimientos especiales sólo para el primer jugador.
7EØ7E8Ø1: Movimientos especiales sólo para el segundo jugador.
7EØ5B3ØØ: El primer jugador no puede ser aturdido.
7EØ7B3ØØ: El segundo jugador no puede ser aturdido.
7EØ5D3ØØ: Disparo automático para el primer jugador.
7EØ7D3ØØ: Disparo automático para el segundo jugador.
7EØ5EAØØ: Permite al primer jugador hacer movimientos especiales en el aire.
7EØ7EAØØ: Permite al segundo jugador hacer movimientos especiales en el aire.
7EØ5DCØØ: El primer jugador siempre en Colores Turbo.
7EØ7DCØØ: El segundo jugador siempre en Colores Turbo.

TINY TOONS

7EØØ9EØ3: Energía ilimitada.
7EØØB6AØ: La súper carrera es siempre posible.
7EØØ8EØ4: Vidas ilimitadas



UNIVERSAL SOLDIER

7EØ364Ø3: Vidas infinitas.

WWF WRESTLEMANIA

7EØ6EC3Ø: Energía inagotable.
7EØ52EØ3: No hay límite de tiempo fuera del ring pero tan pronto como un oponente sea vencido, conseguirá que cuente fuera.

Y'S III

7E12EE16: Puntos infinitos
7E1294E6: Puntos por golpes infinitos.

ZELDA III

7EF36E8Ø: Energía mágica ilimitada.
7EF37746: 70 Flechas.
7EF34332: 50 Bombas.
7EF36D5Ø: 10 Corazones.
7EF37447: Todo pendientes.
7EF36DAØ: Energía infinita con 20 corazones. Te permite disparar con la espada maestra.
7EF34ØØ1: Te da el arco.
7EF341Ø1: Te da el boomerang.
7EF342Ø1: Te da el disparo de gancho.
7EF343XX: XX bombas.
7EF344Ø1: Polvo mágico.
7EF34AØ1: Lámpara mágica.
7EF353Ø1: Espejo mágico.
7EF359ØX: Nivel de la espada (1-3).
7EF35AØX: Nivel del escudo (1-3).
7EF35BØX: Nivel de la armadura (1-2).
7EF377XX: Cambia XX por la cantidad de flechas que quieras (0-FF).
7EF377Ø9: Flechas infinitas.
7EF343Ø9: Bombas inagotables



THE BUGS BUNNY BLOWOUT

ØØØ428ØC: Energía inagotable.
ØØØ429Ø3: Vidas infinitas.
ØØØ42AFF: Siempre tiene 99 zanahorias.

GHOSTSN' GLOBINS

ØØØ715Ø3: Vidas infinitas

GODZILLA

ØØØ18C3Ø: Energía inagotable.
ØØØ1783Ø: Poder infinito.

LEGEND OF ZELDA

ØØØ67ØFF: Disminuye el peligro.
ØØØ658Ø9: Bombas infinitas.

MICRO MACHINES

ØØØ321Ø3: Vidas infinitas.

RAD GRAVITY

ØØØØØ5Ø9: Comienza el juego con una pistola.
ØØØ79ØØF: Energía inagotable.

RUSH 'N' ATTACK

ØØØØ22Ø5: Vidas ilimitadas para el primer jugador.
ØØØØ23Ø5: Vidas ilimitadas para el segundo jugador.

SMASH TV

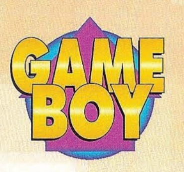
ØØØ1CAØ5: Vidas infinitas para el primer jugador.
ØØØ1CBØ5: Vidas infinitas para el segundo jugador.

SUPERMARIO 3

ØØØ736Ø5: Vidas ilimitadas.
ØØØ5FØØ5: Tiempo inagotable.
ØØØØEDØ1: Mario es súper todo el tiempo.
ØØØØEDØ3: Mario es mapache todo el tiempo.
ØØØØEDØ2: Mario puede disparar fuego todo el tiempo.
ØØØØEDØ4: Mario salta como una rana constantemente.
ØØØØEDØ5: Mario Tanooki indefinidamente.
ØØØØEDØ6: Mario guarda un martillo.

TOP GUN 2

ØØØ57Ø2F: Invulnerable a las balas
ØØØØ683C: Misiles infinitos.



ALIEN 3

ØAØX32C3: Empieza con un arma específica: 1-Golpear, 2-Pistola, 3- Rifle, 4- Lanzador de llamas, 5- Fusil.

BIONIC COMMANDO

ØØFF4BDF: Activa todas las protecciones.
ØØFF4DDF: Activa todas las recepciones de video.
ØØFF4CDF: Activa todas las herramientas.
ØØFF4ADF: Activa todas las armas.

BUBBLE BOBBLE

Ø1Ø9ØØC4: Te da nueve vidas.
Ø1ØØC3FF: Pasas al siguiente nivel cuando activas el AR.

DR. FRANKEN

ØXDØ2BC8: Energía inagotable.

EMPIRE STRIKES BACK

ØØØ589DA: Continúa ilimitadamente.
ØØ2Ø93DA: Energía inagotable para Lucky.
ØØ2Ø94DA: Energía inagotable para Tauntaun.
ØØ2Ø95DA: Fuerza poderosa ilimitada.
ØØØ196DA: Activa el salto alto.
ØØØ197DA: Activa la levitación.
ØØØ198DA: Activa el aumento de la fuerza de la Luz.
ØØØ199DA: Activa el ojo gráfico.
ØØØ19ADA: Activa la velocidad.
ØØØ19BDA: Activa el reflector.
ØØØ19CDA: Activa el aumento de potencia de la carga explosiva.
ØØØ19DDA: Activa la fuerza de tu habilidad.

GHOSTBUSTERS 2

Ø1Ø4DFD9: Vidas infinitas por el camino
Ø1Ø4DED9: Vidas infinitas por las vigas.

KID DRACULA

ØØØ4C8C8: Corazones ilimitados.
ØØØ3C3C8: Vidas infinitas.
ØØØXC2C8: Selecciona el sub-nivel. Reemplaza X con los números del 0 al 4.
ØØØXC1C8: Selecciona el nivel. Reemplaza X con los números del 0 al 7.

MEGA MAN

Ø898A3DF: Energía inagotable.

OUT OF GAS

Ø145DCCØ: Para el tiempo.
Ø2Ø3E6CØ: Vidas infinitas.
Ø1Ø3F6CA: Da un pequeño golpe al Action Replay para completar el nivel.

PARASOL STARS

Ø1Ø46FD4: Energía inagotable.

ROLAND'S CURSE

Ø11X9ØFF: Selecciona el nivel por el que quieres empezar. ej.:010409FF.
Ø1XXA8FF: Incrementa la capacidad para golpear. ej.:0108A8FF.

SWAMP THING

Ø84ØC7C1: Energía inagotable.

TETRIS

Ø1Ø1A9FF: Los niveles no aumentan.
Ø1ØXC2FF: Comienzas en el X nivel.
Ø1259EFF: Jugador B eterno.
Ø1ØØ95FF: Terminas el juego cuando haces una línea.

WWF WRESTLING

Ø8AØ2ØCØ: Energía de reserva inagotable.

XENON II

Ø1ØX95FF: Selecciona el nivel. X= Número de nivel.

...¡¡¡MARIO A TOPE!!!

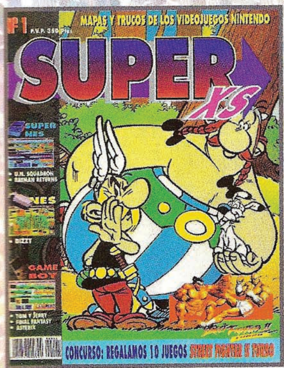
El próximo mes te regalamos la primera entrega del coleccionable "SUPER MARIO ALL STARS". La guía más total para el cartucho más alucinante de Mario.

Además encontrarás las soluciones y los mapas de juegos tan alucinantes como:

GOOF TROOP
DARKWING DUCK
Mr NUTZ

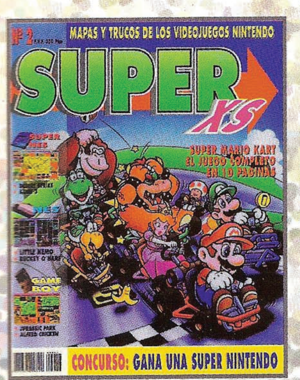
¡No te pierdas! SUPER X's

¡¡¡COMPLETA TU COLECCION SUPER XS!!!



• **SUPER XS nr. 1**

Mapas: Asterix (GB) - Street Fighter II Turbo (SNES) - Batman Returns (SNES) - Tom & Jerry (GB) - Dizzy (NES) - Final Fantasy Adventure (GB) - U.N. Squadron (SNES) - Análisis: Super Mario Kart (SNES) - Trucos - Códigos Game Genie y Action Replay - XS SOS.



• **SUPER XS nr. 2**

Mapas: Super Mario Kart (SNES) - Jurassic Park (GB) - Little Nemo (NES) - Aliens 3 (SNES) - Bucky O'Hone (NES) - Alfred Chicken (GB) - Desert Strike (SNES) - Star Trek (GB) - Trucos - Códigos Game Genie y Action Replay - XS SOS.

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio de 350 ptas. (incluido IVA y gastos de envío).**

SUPER XS Nº .... SUPER XS Nº .... SUPER XS Nº ....

Nombre y apellidos ....
Dirección ....
Código Postal .... Población ....
Provincia .... Teléfono ....

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2.ª - 08008 BARCELONA

☐ Giro postal Nº .... a AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
(indique el concepto del pago en el apartado texto)

- No se admiten pedidos contra reembolso.
- Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.

ENVIA ESTE CUPON A:
AVANTGARDE PUBLICACIONES S.L.
C. Córcega, 267, pral. 2ª - 08008 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

Cuando Mario regresa a su castillo, se encuentra con un molesto visitante: Wario

Así empieza una de las aventuras más grandes y divertidas, donde el enemigo es tan peligroso como simpático.
Mario tendrá que realizar un arriesgado viaje por toda la isla, recuperar las 6 monedas, y vencer a WARIO en la batalla final del castillo.

GAME BOY
Nintendo
SUPER MARIO LAND 2
6 Golden Coins
The Biggest Game Boy Adventure Yet!

No siempre van a ganar los más grandes

GAME BOY
Nintendo
KIRBY'S DREAM LAND

Y aunque Kirby
sea pequeño, calvo
y sin músculos,
tiene un arma gigante: su apetito.
Se lo engulle todo
en su camino hacia Dreamland.

GAMEBOY™

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID